零

—镇魂歌—

【最终珍藏版】


零 zero
零 紅い蝶
project zero
零 刺青ノ聲
零 月蝕の仮面

CONTENTS

零 ZERO 020

人物介绍 021
怨灵档案 024
剧情概括 026
结局欣赏 028
名词解释 029
游戏秘话 030
文档一览 040
设定赏析 046
制作访谈 048

零 红蝶 051

人物介绍 052
剧情概括 055
怨灵档案 056
结局欣赏 058
名词解释 063
游戏秘话 070
歌词赏鉴 079
设定赏析 080
文档一览 085
制作访谈 094

零 刺青之声 100

人物介绍 101
怨灵档案 104
剧情概括 106
结局欣赏 108
名词解释 109
游戏秘话 116
歌词赏鉴 124
文档一览 125
设定赏析 138
制作访谈 140

零 月蚀假面 143

人物介绍 144
剧情概括 147
结局欣赏 149
怨灵档案 150
文档一览 154
名词解释 173
歌词赏鉴 174

零落沉香——“《零》系列”漫谈 003
系列游戏回顾 014
周边产品介绍 018

【文档部分特邀监修：深冈】

零 落沉香

——“《零》系列”漫谈

文/深闪

无限的悲伤缓缓地流入了身体，我闭上眼睛静静地体会着，尽管这一切是那么痛苦，但我必须承载这一切，因为我存在于此。

序 “《零》系列”游戏从2001年开始制作，到现在已经七年多了，总共推出了四部作品，世界观和风格日趋完善，使其在众多恐怖游戏中脱颖而出。游戏中突出的东方文化要素也是受到瞩目的原因之一，以这种东方文化带出的含蓄表现手法更是让该系列的神秘感达到满点，以至于很多欧美玩家也因为该系列开始关注东方文化。和神秘感同时带来的恐怖感也别有风味，在众多欧美世界观的作品中非常醒目。

因为之前有很多人写过导读性的文章来介绍该恐怖游戏系列，所以笔者希望这次能以其他的视点重新审视这四部作品，关注的重点也可能从几个被广大玩家熟悉的主人公身上更多地转移到一些平时不太被关注的配角身上。此外，因为之前的各种评论分析大多集中于《零 红蝶》和《零 刺青之声》，所以笔者把本文的重点放在了《零 ZERO》上，希望借此能给大家带来一些新的感受。文中关于结局的评论都以第一结局为准。

《零ZERO》交织于冰室邸的深情

即使是以今天的眼光来看，《零 ZERO》（以下简称为《ZERO》）也是一部比较成熟的作品，优秀的画面（以2001年到2002年的标准评判）、完善的故事、满点的恐怖要素，这些都使人难以忘怀。《ZERO》作为一部中型游戏公司的二线作品，在预算不高的前提下有着如此优秀的销售成绩和口碑，可以说出色地完成了作为系列开山之作的任务。下面请跟随笔者，再次探访冰室邸。

《ZERO》和其他恐怖游戏一样，故事的起点需要一些和现实世界有所关连的切入点，这些切入点的作用主要是提高故事的真实度和玩家的代入感，让玩家切身地感受到这些事曾经发生在这个世界上，进一步提高恐怖感。如果这个故事只是发生在一个遥远的传说中，那么恐怖感将会大打折扣。这种手法也被其他的游戏所采用，玩家们熟悉的《生化危机》甚至使用了真人摄影开场来提高其真实度。

《ZERO》的故事被设定在1986年10月（注），这个时间的设定和其他欧美世界观的游戏有很大的不同，比如“《生化》系列”，总是尽量把事件的时间设定在更接近游戏发售的时间，使人们感觉这是在还原刚发生不久的灾难，这种习惯应该多是来自美国大片的影响。而“《零》系列”的游戏更多的是受到了日式恐怖片的影响，时间虽然会被设定在现代，但也会和游戏发售的日子保持一定距离。这样的设定会使事件有一种不可考究的属性，保持现实感的同时提高了神秘感。

另一个提高真实度的切入点是各角色卷入事件的契机。真冬作为序章的主人公，他的出场契机就是之前进入冰室邸考察的作家三人组。如果没有作家三人组做情节铺垫，那么真冬出场的理由就难以下笔。真冬被设定为一个温柔内向的年轻人，不可能像某些游戏的硬派主人公一样凭借良好的身手只身闯龙潭，当然也不可能被外界的力量强硬地推入冰室邸，



或是接到一封从荒宅发来的奇怪邀请信。时代的设定决定了真冬不可能是个民俗学者，即使设定成了记者的身分，没事到一所荒宅中做报道的理由也不够充分，如果真的出了可以吸引到记者的事件，恐怕到场的记者比冰室邸里的怨灵还要多了。所以这个“作家三人组”的设定非常巧妙，给真冬出场以足够的理由，并为故事的发展做好了铺垫，同时又提高了故事的真实性。就这样，真冬为了寻找这三人，揭开了序章。

（注：虽然游戏的序章表明是1986年9月24日，但这个时间是真冬进入冰室邸的时间，深红是两周后来到冰室邸，已经进入了10月。）

序章

序章开始前深红的旁白和开始后真冬的旁白在恐怖游戏中大概是第一次尝试使用的手法，特点是交代各种关系和背景会比较快，使游戏的开篇节奏比较紧凑，兄妹间的亲情也可以含蓄地流露出来。日本恐怖电影也经常用这种手法交代故事背景。

真冬谨慎地打开了玄关的门，侧身走进了玄关，警惕地打开了手电筒，眼前的一切就是冰室邸的缩影：残破的房梁，塌陷的地板，从地洞中冒出的紫色烟雾，摇曳的蜡烛火苗，墙上狰狞的面具，一切都是那么神秘。走在木地板上发出的嘎吱声也格外清晰，就像是为了通知冰室邸里所有的怨灵有人进来了一样，让人每迈出一步都会踌躇不前。还有一直被评价为全系列中最低矮的天花板高度，也让人压抑得透不过气。

之后的探索路线很简单，没有任何其他路线让玩家选择，跟着眼前一闪而过的浮游灵就可以了。此时大多数玩家已经得到了暗示：作家三人组早就死了。所以玩家们此时已不再关心真冬是不是能找到活着的作家三人组，更多的是好奇在他们的身上发生了什么事，这样一来对游戏的投

入度立刻提高了很多。

终于，真冬在浮游灵的引导下，找到了高峰准星的笔记本，用手触摸后得到了高峰准星留下的记忆，确定了三人确实到过这里。就在这时，真冬也感觉到了危险的逼近。为了确定感受到的危险，真冬举起了母亲留下的照相机开始寻找目标。刚刚隐约看到楼梯附近有个人影，突然，一个狰狞的面孔充满了整个镜头。对于恐惧的条件反射让真冬的手指按在了照相机的快门上，一个闪光从镜头里射出，即将抱住真冬的灵被这道闪光弹开了。

对怨灵的第一次正面刻画，虽然正式的战斗操作还没有开始，却已经让人充分感受到"《零》系列"中的敌人和其他恐怖游戏里怪物的设定有着很大的区别。飘忽不定的身影和经常变换的位置让人再也不会感觉到面对敌人时可以有绝对安全的位置和方向。而灵的非实物属性也决定了要有一种非常规的武器来对抗，那么除灵专用的照相机就此诞生。

之前的一些文章曾经介绍过照相机和除灵的由来，文章的观点是照相机刚传入东方时，很多人认为被摄影后会失去灵魂，由此来推算游戏中的设定大概是由此而来。但这些观点中的摄影都是对活人进行的摄影，和游戏中的除灵完全是两个方向，所以查了一些摄影和灵的有关信息，发现日本在七、八十年代或更早一些的时间曾流行过"心灵摄影"，一些所谓的灵异大师甚至公开表演过这种心灵摄影，他们用照相机居然在一些看起来什么都没有的地方拍摄到了奇怪的人影，更夸张的是有些人居然把胶片握在手里也使胶片产生了感光，映出了一些图象。据说这是因为胶片可以接收到人眼不能辨别到的光线才产生的。笔者认为这种"心灵摄影"才是游戏中除灵射影机的原型，而设定出照相机作为实体的武器是为了体现"摄影"的要素，如果只是手握胶片凭空摄影，看起来更像是个气功大师，摄影的感觉完全不能体现了。

正式的战斗开始后，玩家终于可以感受到战斗系统了。这个系统设计得很出色，玩家始终要保持警惕，细心观察灵的动向，因为胶片的数量有限，所以要尽量发挥每张胶片的最大威力，持续的照准蓄力当然不可少，在光圈变红的状态下摄影还可以把威力再次提高，不过这种摄影需要等到灵发动攻击时才会有，所以也会伴随着相当程度的危险，一旦失败就可能受伤，而且要等到怨灵发动攻击，一般情况下都和灵的距离非常近，灵的狰狞面孔往往充满了整个镜头，表情和五官细节尽收眼底，这种视觉的冲击对初次尝试这部作品的玩家是个挑战。虽然人类对这种视觉冲击有着本能的排斥，按说会尽量避免这样摄影，但战斗系统中的威力计算和得分计算又会引导玩家们去不停地尝试这样的恐惧。如果说其他恐怖游戏的战斗大多是要和敌人保持距离，在敌人接近前尽量消灭，那么这个游戏的战斗系统就是要让玩家主动迎上去给怨灵们拍摄特写镜头。对很多新玩家来说，这样的系统太刺激了，完全适应之前会在战斗中犹豫不前，反而使角色更加被动，进一步增加了难度，再次提升了恐怖感。

紧张的战斗过后，真冬感到此地危险，不宜久留，但走到绳廊时却为时已晚，真冬的故事就在众多的疑问中暂时结束了，真正的主人公深红登场。

笔者后来细致地查看过所有的文件内容，对比了一下时间，作家三人组失踪的消息登报后两天，真冬就到冰室邸里找人了，真冬失踪两周后，深红才进去找真冬，让笔者一直有一种"真冬实际是在冰室邸里饿死的"感觉(笑)。

一夜 裂绳

深红的开场很简单，简单地交代了一下因为寻找哥哥而来。进入玄关后，出现在身后转瞬消失的女孩让作品的主线在"寻找哥哥"的基础上又多了一条"白衣少女的帮助"。从此，哥哥的身影和白衣少女的身影贯穿整个游戏，两条主线让情节相当丰富和紧凑。

第一夜的正篇，深红就是踏着作家三人组的足迹探索冰室邸，重现了一次三人在冰室邸里从惊慌到绝望，最后惨死的过程。三人留下的各种信息让玩家初步了解了冰室邸中的情况，当中有浮游灵的话，有笔记，有磁带，多种介质互相关联从多个方面解析了游戏中的谜团。玩家会感觉比其他类似的游戏在介质上丰富一些。

如果说序章中的战斗只是让玩家稍微体验一下，那么现在的战斗就是完全地展示制作人的想法了。射影机的改造，机能的进化，胶片的更换，手中的武器借此拥有了强大的扩展性。此时我们也发现深红的行动速度让人感觉很慢，除了提高战斗难度的考虑，也是为了提高整体的恐怖气氛。曾经有人做过试验，深红在游戏中全过程跑动完成游戏和全程走动完成游戏，恐怖的效果大不一样，走动的恐怖效果高很多。

另外这款游戏经常被人评论为"主人公设定为女孩是为了以美少女作为卖点提高销量"，从某种角度看确实可以这么说，但从恐怖游戏的角度观察，可以体现己方的柔弱和敏感。主人公的柔弱可以突出对手的强大，主人公的敏感可以引导玩家对恐怖要素的敏感。"《钟楼》系列"也有这样的设定，看来制作人在某些要素的观点是很一致的。

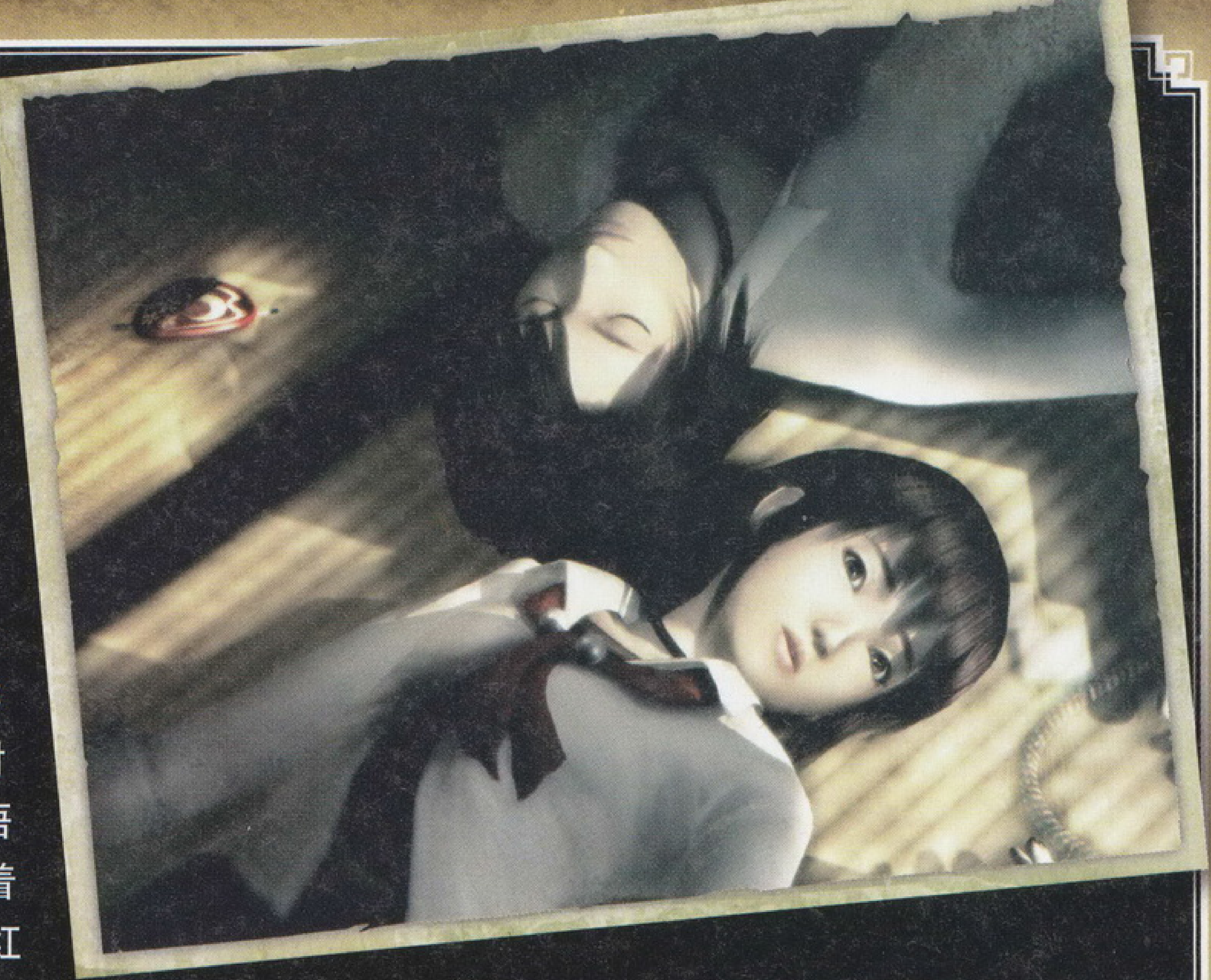
再来说一下深红的设定，深红的外观被设定成柔弱但很有灵感的女孩，虽然保留了作为少女的学生特征，也隐藏着很多巫女的潜质，这也是白衣少女请求得到深红的帮助又反复帮助深红的最大理由，也就是说只有深红有能力帮助白衣少女，这些将在下文说明。首先是深红胸前的围巾上有两个球型的锁扣，暗示了她的潜力被拘束着，也暗示着她自从被周围人发现灵感后受到排斥而变得内向和自闭，这两个球型锁扣的设定在美版中更加明确地被改成了一个锁的形状，可能是为了让西方玩家更容易看出这种暗示吧。另一个设定是深红头发的发簪，这个发簪的效能和锁扣一样，把深红作为巫女潜质的长头发盘了起来，以此来限制她更多的灵感。如果深红把头发散开，她的外表会很接近雾绘。还有，细心的玩家可以观察到发簪上的家纹，家纹的图案是"花开月下"，对应的应该是"雏咲家"，也表明了深红继承了雏咲家巫女的身分。深红和真冬在脖子上都有着同样的圈，也是表示两人都在束缚着自己的灵感。

作家三人组的设定也有点意思，胆小的绪方浩二、敏感的平坂巴和执着的高峰准星，这样的组合好像在很多恐怖故事中都可以找到。三人即使在作为怨灵登场时也体现了各自的人物个性，各种笔记的侧面描写也相当巧妙，很多部分都能看出高峰准星即使在危机关头依然想着自己的作品，让人对他的这部恐怖小说望眼欲穿。如果高峰准星真能活着出去，这部作品一定会大获成功。

因为真冬是为了寻找作家三人组而来到冰室邸，所以深红对哥哥的寻找暂时没有进展的情况下，把重点放在了寻找作家三人组的下落和调查资料，希望可以按这个思路找到哥哥。最后，深红找到了作家高峰准星的调查终点"御神镜"的一个碎片，因为这个"御神镜"是三人死亡谜团的钥匙，深红的调查也自然地并入了对"御神镜"的调查，故事的重心开始向发掘历史真相转变了。



二夜 鬼游



第二夜的开始，游戏向玩家传递了很多神秘的元素。古老的歌谣，秘密的暗门，还有贯穿始终的“鬼游”游戏都是核心内容。虽然在制作人的访谈中说起第二夜原本是两部分，硬合到一起才变得比较长，但从故事发生的时间看，其实也并无不可。冰室邸内的时间发生了逆流，回到了几十年前，还原了宗方一家搬到冰室邸一直到宗方死去的所有历史内情。地炉间的楼梯和大广间门上的木板都证明了现在和第一夜已经不在同一时间。

深红被卷进鬼游的游戏中也是有原因的，表面上看是因为几个小孩抢走了御神镜的碎片，深红为了找碎片才进入了捉迷藏的游戏，而实际原因则是她必须要经过鬼游来确定自己有足够的资格帮助白衣少女，所以在经过了第二夜后，深红终于有资格正式帮助白衣少女了，这个考验是必须的。

第二夜的故事也很好理解，前半段是深红进入当时几个小孩失踪的那段时间，再次完成鬼游（也算是超渡了当时在游戏中惨死的小孩），后半段是还原美琴失踪后，八重自杀和宗方依然执迷不悟地调查房屋，最后惨死的事。虽然是由两段合在一起的，但衔接得非常紧密，完全没有生硬的感觉。

顺便说一下那几个小孩玩游戏的事。当初参与游戏的一共有四个小孩，包括美琴，死在井里的女孩，死在人偶间的女孩，还有一个是死在大钟附近的男孩。其中男孩是作为鬼，抓其他三个女孩。从男孩留下的字条可以看出，这个男孩找了很久也没有抓到任何人，还以为美琴因为太晚了直接回去休息了。美琴是因为藏得好没被抓，另两个女孩都被恶灵抓走了。这个男孩玩捉鬼的游戏也有其他目的，从字条里明显可以看出他很喜欢美琴，想在其他女孩不在场的情况下单独问问对方的想法，可以说是个没有结果的恋情吧。

可能是因为第二夜的长度是最长的，所以恐怖的要素也最多。其中最有历史文化气息的是伴随着捉鬼游戏的古老儿歌。玩游戏的时候，扮鬼的人闭上眼睛或捂上眼睛，其他人唱着儿歌围着鬼转圈。第二夜开始时，深红恍惚间的幻觉就是这个游戏，只是游戏的鬼不再是那个男孩，而是深红自己。当歌谣结束时，坐在中央的鬼要猜出谁在自己的正后方。

捂上眼睛、捂上眼睛
笼中的鸟儿
何时能出来
黎明的夜晚，
鹤与龟滑倒了
背后面对你的是谁？

这段歌谣在不同地区有着不同的读音版本，再加上关于儿歌的起源有各种传说，所以解读也非常多，上面那个翻译版也只是根据其中一个版本翻译的。这里写一些认知度比较高的解读给大家看看。第一句里的原意是竹笼眼，也可以写成“笼女”，暗指孕妇，在游戏中一般理解为捂上眼睛。第二句里的笼中鸟，很多解读为“笼女”的腹中物，也就是胎儿。第三句是暗指孕妇在某个时间要和人私会。第四句是暗指见面的时间是黎明前最黑的时候。第五句是两个象征长寿的动物倒下了，也就是说命太短。最后一句是在问“是谁从背后杀了我”。很多人感觉这是暗指一个大家族里有人要生孩子，但这个孩子可能会成为争夺继承权的人，于是有人在孕妇生产前将其推下楼梯摔死了。所以死去的孕妇心怀怨念，一心要知道当时是谁在背后推倒自己。深红最后在“鬼之口”的大门前再次听到了这首歌谣，并且出现小孩的手打算从身后推深红，似乎是想从背后杀人。确实是恐怖的歌谣啊。

另一个很恐怖的设定是在第二夜的怨灵“目隐女”，这个灵没有视力，只能靠听力判断深红的位置，因为刺破眼睛而满脸是血的面孔，凄惨的叫声，都使得这个怨灵的出场带有更强的怨念。虽然没有视力，但更敏锐的听力反而让玩家越移动越被动，还有飞快的扑杀速度和强大的攻击力，经常会让玩家多用几个万叶丸。最要命的是这个怨灵出现的场所经常是空间比较狭窄的地段，几乎没有回旋余地，也在无形中增加了难度。出现的次数之多和穷追不舍的疯狂，恐怕只有《生化危机3》的“追踪者”或是《钟楼》的“剪刀男”可以比拟。

终于，深红在了解到了宗方一家和鬼游的悲剧后，打开了鬼之口的大门，虽然深红感到了离真相越近就会离危险越近，但她还是毅然走进了鬼之口的大门。在门里，深红发现了死去的宗方良藏，这位离真相只差几步之遥的学者终于走到了尽头，而宗方留下的御神镜碎片，正是深红继续前进的钥匙。

三夜 祸刻

第三夜的故事很好理解，就是还原祸刻发生时冰室家的惨剧。深红在醒前所做的梦就是惨剧当天的景象。醒来后再进入坑道看到了哥哥的背影，但因为塌方的石堆阻挡，再一次被分开了。从另一条路绕到石堆对面看来成了惟一的办法。

回到地面后，深红就可以跟随冰室家主的脚步，亲眼见证一次大杀戮了，就是在佛堂直接观看一次家主用刀砍死神官后又砍掉人头的过程。虽然直接表现的只是砍死一人，但可以联想到其他神官惨死的过程。这个游戏似乎故意在回避表现暴力，很多镜头都是点到为止，有些对视觉过于冲击的场景则直接被取消了，比较明显的是在《红色笔记的撕页5》中提到的人头，就是直接删掉了，在这样表面平静幽雅的古宅中放着一排人头的场景确实不太好啊。笔者将笔记和其他相关材料做过对比，认为这个放着人头的房间就是中庭边上的“祭吊之间”，在修改后的游戏里只能看到摆满了蜡烛和供品。

以前在各种解读和评论中提到家主这个人时，总要强调他在最后的凶残，这种评价都来自于祸刻后的传说：当祸刻发生后，因为失败而愤怒的家主杀死了所有人后自杀，并变成了怨灵在冰室家徘徊。笔者要说的是这些只是作为局外人的角度得出的观点，实际并非如此。祸刻后，黄泉门完全打开，已经没有办法再次封堵了，家主惟一能做的就是控制住灾难的扩展，也就是说利用人柱抵消黄泉的力量，既然要做人柱，那么就要杀人，杀少了还不管用，所以要把大门关闭后在大宅中追杀族人。在裂绳仪式中起到关键作用的四大神官自然是这次杀戮的重点追杀对象，所以才有了“闪电中出现在桌子上的四颗人头”。如果只是单纯的屠杀，后面这些把人头用来祭祀的行为就完全是多余的，而且还把四个人分别埋葬也无法解释。从以上可以看出，家主是个识大体顾大局的人，即使在混乱中也没有忘记冰室家的职责，冷静地做出了决定，他制作完四个人柱后在大广间自杀，由此完成了最后的人柱。之后虽然不能挡住怨灵的活动，但黄泉之门却被镇住了，所以后来宗方一家可以搬来居住而没有感觉到瘴气。从某种意义上说，家主可以算是个英雄人物，只是一切都隐藏得太深了，就连他的面容都被挡在了狰狞的面具后，可以算得上是“悲剧英雄”吧。

深红在几经周折之后终于打开了月之井的入口，但也破坏了家主以性命换来的强力人柱。在大广间封印了家主后，可以听到家主说“黄泉……完全出来了……”。这时深红已经没有其他选择了，只有前进才可以见到哥哥，一切都在黄泉门前做个了结吧。

终夜 雾绘



终夜的时间就是仪式的当天，也就是第三夜的前一天。深红可以看到雾绘从仪式前的等待一直到仪式失败的全过程。寻找哥哥的主线和解决冰室邸谜团的主线合并到了一起。这个夜晚，深红可以更加接近一个作为凡人的雾绘。冰冷的牢房，和异乡客的美好回忆，仪式前的悲伤，雾绘的形象在玩家面前渐渐丰满起来。雾绘的责任感和善良始终在给予深红帮助，对异乡人死去的愤怒和悲伤又多次几乎伤害到深红。最后，深红为了救出哥哥，终于发挥了作为巫女的潜质，战胜了雾绘。

战胜雾绘的瞬间，深红手中的射影机爆裂了，虽然很多解读中认为这是因为雾绘的灵力超出了射影机中那个御神镜碎片的承受力。但笔者认为并不是这样，因为御神镜的碎片本身没有再次破碎成更小的碎片，看起来更像是为了从射影机中出来一样。所以笔者认为这是深红在战胜雾绘后得到了御神镜的承认，五个碎片产生了共鸣，可以再次合为一个完整的镜，因此产生了强大的力量冲开射影机的外壳。这时玩家也会恍然大悟，原来深红一直在寻找的最后一块碎片居然一直被她带在身边。这时玩家如果回忆一下，就会发现虽然深红每次遭到危险时，小雾绘都会出手相救，但发出白光的应该就是这个在射影机里的御神镜碎片，这是小雾绘作为绳之巫女和御神镜产生共鸣的结果，最后深红也做到了这点，也就是说，这个碎片也在一直保护着深红。再进一步考虑和这个碎片有关的人，首先是把这个碎片装入射影机的人，第二位是深红的祖母美琴，第三个是母亲深雪，最后是哥哥真冬，深红周围竟然有这么多人在守护她，即使她们当中的很多都已经不在人世了，但这种家人的感情依然传给了她。把射影机带入冰室邸的人更是成为扩展世界观的关键人物。

结尾，真冬决心留下，和雾绘一起守在黄泉门前。这是真冬的意志，按他自己的话说“我决定接受这个命运”，深红也明白了自己的命运一直和冰室邸联系着，现在这里已经得到了宁静，那么这种牵绊也随之消失了，所以她的最后一句话是：“从那以后，我可以看到‘看不见的东西’的能力消失了……”

回顾这个故事，让人感慨万千。之前的很多恐怖题材的游戏都是主人公冲破阻力，克服苦难，最后战胜了邪恶，迎来了光明的结尾。但这个游戏中却没有传统意义上的邪恶，有的只是无尽的悲伤和惆怅。这种看上去极为哀伤的结局难道真的就是悲剧吗？雾绘回归命运的轨道，重新担负了封堵黄泉之门的任务，虽然过去的人生很不幸，但现在有真冬的陪伴了，即使挡在门前有多艰难也是种幸福。真冬认为留在雾绘身边也是一种命运，在真冬的角度这就是种幸福。深红虽然帮助雾绘和真冬找回了命运，但是却要失去哥哥，从这一点来看，深红是不幸的。但只要深红能真的理解真冬的临别留言，那么她也可以找到幸福。

“深红，为什么会被引导到此地，现在我总算明白了，我决定接受这个命运。深红，一直以来谢谢你。”

小评

从游戏的故事情节上看，因为各种原因，玩家们玩到的游戏内容比开发时的少了很多。如果说第三夜中取消的主要是一些过于暴力的镜头，那么第二夜因为是两段合并在一起的，取消的内容感觉偏多，主要是美琴在鬼游中躲过危险被送出冰室邸的部分不够详细，而且美琴和雾绘的关系很含糊，这主要是没有美琴的日记造成的。另外，游戏的很多设定过于复杂和深奥，稍微影响了这款游戏在玩家之间的认知度和亲和力，后续的作品做了适当的调整。

从游戏的其他系统上说，游戏作为“poject zero”的开始，在很多基础方面做得都很到位。从战斗系统到收集系统都很有意思，这一点也被之后的作品所继承。在后作中改动最明显的可能就是怨灵的设定了，《ZERO》的怨灵明显过于狰狞和诡异，战斗时的晃动比较大，换位比较频繁，增加了游戏的难度，所以之后做了调整。笔者很喜欢的灵异现象在《ZERO》上是最多的，这些特殊的现象配合冰室邸的环境，起到了非常好的效果，但在后续的作品中反而弱化了。

这款游戏的其他缺点，确实也不算多，游戏里没有用到真实计算的光影有点遗憾。在声音的表现上，似乎过于突出灵的特性，所以调整得不算清楚，再加上很多内容没有字幕，某些灵的话还总是说一半，真的很难让人听明白。之后的作品在声音的调整上还有字幕上都有所改进。

总之，《零 ZERO》完成了作为系列作品开头的使命，从系统到世界观，已经为下一部作品打好了基础。果然，两年后的2003年12月，第二部作品登场了。

《零 红蝶》闪耀着红色光芒的约定



2003年夏天，Tecmo公司公布了第二部作品的信息，立刻引起了玩家的广泛关注。且不看游戏的内容，单看游戏的宣传活动就和之前的《零 ZERO》的那种低调完全不同，可以说是高调登场，先是请了摇滚女王天野月子倾情谱写主题歌并亲自演唱，然后又请到了VSL公司制作CG动画，在第二年更是将其中未在游戏中公开的部分重新编辑成4D电影，在2003年9月的东京电玩展上也做了大量的宣传，可以说不惜血本。当然，宣传的结果带来了游戏认知度的明显提高，再加上游戏本身的高素质，使《红蝶》在很多玩家眼中甚至成为了《零》的代名词。这次我们以游戏世界观中的重要的名词为突破口，再次回顾这款游戏。

双子

游戏中从人物设定到故事围绕的中心，都是以双子作为重点，先来看看人物设定吧。

双子的设定首先要体现相同性，澪和茧都有着相似的发型和脸型，相似的身高，衣服的颜色也一样，这种相似性为故事中隐含的双子最终的“同一化”做了铺垫。其次要体现双子的区别，从服装到表情，从想法到行为，都要表现出不同。这个不同要和前面的相同性产生矛盾。八重和纱重的日记，还有蓟和茜的日记，都从侧面强化了这种矛盾，这样的冲击会给玩家带来很大的感染力。

双子的服装设定很考究。笔者在《零 ZERO》的部分也提到了，恐怖游戏为了提高带入感，需要将故事中的很多要素同现实紧密联系起来，服装的设定起了很大的作用。《红蝶》的故事中，可以体现故事发生时间的点并不多，故事开始就是姐妹两人因为蝶的吸引迷路到皆神村，几乎没有增加现实感和体现时代特征的机会。那么只好多在服装上下功夫了。姐妹二人的整套服饰上充满了蕾丝，有一定的哥特萝莉风格。感觉是为了平衡游戏中的气氛吧，因为整个游戏中只有姐妹两个算是活人了，需要在她们身上多体现些活力。澪的上衣在肩和颈处暴露得比较多，可以表现出澪的开朗和直率，下身的七分裤显得更加时尚，脚上的白色袜子和深色的鞋也很运动。茧的衣服和澪的完全相反，在肩和颈的部位相当保守，被黑色的衬衣遮得严严实实，加上蕾丝更显得内敛，而黑色的鞋和棕色的长袜又和上衣相呼应，不过这身衣服本身很矛盾，和上下的保守相反，连衣裙相当短，所以腿部分露得比较多，又显得比澪更加成熟性感，这可能也是为了暗示茧的矛盾心理吧，也可能是希望腿上的绷带更明显。两人胸前的红色蝶型丝带，应该是为了突出红蝶的主题。

两人在身体状态和精神状态的区别也相当明显。茧似乎是为了突出灵感而更加弱化了身体，在精神层面更是经常自我暗示为澪的一部分而变得内向和敏感。这样反而让人感觉澪在体能和精神层面非常强，甚至有评价说澪是所有恐怖类游戏中第一胆大的主人公，这应该只是澪对茧的关爱的体现吧。

真壁清次郎

真壁清次郎作为一个敬业的民俗学者，在皆神村里被卷入了仪式，最后惨死。以往的解读大多都认为他是太专注于研究导致错失逃走的机会，事实仅仅是这样吗？让我们再来看一遍和真壁有关的一切，四刻中有一段CG，说的是真壁来到皆神村考察，当中的话是这样说的，“这里是皆神村，有禁止被提到大秘祭，也有不能看的场所，一定要用射影机拍摄那个地方”。从这段话中很容易能感受到真壁的用心并非简单的考察民俗，目标直指核心的秘祭。尤其是射影机的情况，真壁是相当了解的。一刻时，澪捡到射影机的CG中，真壁使用了这台射影机，还险些被灵所伤。所以真壁带着射影机到皆神村就已经是视死如归了。

另外，真壁清次郎在进入皆神村以前，也已经提前了解相当多的信息，知道去村里考察有危险。宗方良藏提前收到了树月的来信，信中说到要宗方接走八重和纱重，树月应该和真壁老师说了这些事和以前了解到的村子情况。麻生邦彦把射影机和收音机交给真壁时，也会说到皆神村的一些情况。玩家在游戏中会得到一张照片，照片里是立花双子和千岁，摄影的时间是在立花树月的仪式前，所以睦月没有死，树月的头发还是黑色的。拍摄这张照片的应该是一个比真壁更先一步进入皆神村的人，而且是个能使用照相机的人，只有麻生邦彦能做到了。只是麻生邦彦的运气好，进村时没赶上仪式才活着出来。

有一种说法是真壁看到了麻生博士的大量研究后受到刺激才下决心去进行调查，所以才向麻生邦彦借了射影机和收音机，更是在几次感觉到危险或是有人提醒有危险的情况下依然坚守阵地决不后退。可能感觉“要是两手空空的就退出皆神村，太没面子了”——传统知识分子的固执真是可怕(笑)。

皆神村

当玩家跟随着澪的脚步踏入村口，最先看到的并不是村中的古宅，而是御园中的“贽岩”。在原设定中，这里是一个比较重要的场所，当正式的红贽祭在地下举行时，没有资格进入地下的村民会在这个御园中举行一个象征性的仪式。御园中的那快“贽岩”在设定中也做过修改，正式的游戏中从真澄的调查记录中可以看到一段调查内容，说到这个贽岩本身代表着一个镇压住某个坑的盖子，但是从一些其他方面的信息看，这个贽岩并不是代表盖子，其本身就代表称为虚的坑。在地面的仪式中，这个贽岩要被火焰所包围，细心的玩家可以发现，这个贽岩并不是直接放在地上，而是用一些小的石头垫起来，就是为了用火烧，而贽岩本身的黑色也证明了用火烧的事实。那么我们就可以做出推断，这个地面的仪式是要模仿地下的本祭，贽岩代表虚，烈火代表地狱中的业火，周围一圈奇怪的石柱拉着式绳表示不可接近，仪式的最后也会模仿地下的本祭将一些东西扔到代表虚的贽岩上，具体要扔上些什么不得而知，有可能是普通的供品，也有可能是牛羊之类的象征品，也有可能是活人。这个仪式的最后，火焰中也会冒出红色的火花，随着热气流带到空中随风而去，象征着红蝶从虚中飞出。只是这个场景的描写似乎会影响地下仪式的分量，最后只在个别文书中一笔带过，确实遗憾。现在惟一可以看到的就是游戏展中的宣传片有几秒的描写。

另外在游戏里对皆神村的介绍中，很多内容都是由真澄的调查报告中得来。报告的内容写得很好，完全考虑了真澄作为一个局外人对很多内情的不完全理解，甚至刻意在一些内容上写错。上面提到的关于那个贽岩的描写就有错，真澄认为这个盖子要盖住的坑就是可以通到村外的通路。但这个错误是制作人员故意放上的，目的是提前让玩家认识到村里存在着一个坑。

红贽祭/大偿

如果说《ZERO》中的时间是按着相反的顺序编排，那么《红蝶》中的时间就是一个以仪式失败的“大偿”为基准，反复前后变化的顺序。第二刻中，从树月见到澪的反应来看，是从八重逃跑后到仪式前的时间。三刻又换成了仪式后发生大偿的时间。四刻和五刻又还原了真壁在皆神村考察的时间。六刻是仪式前更早的桐生家的事。七刻是还原千岁见到大偿后的事。八刻是村里仪式前的最后准备，御园里已经点起了火。终刻就是还原仪式如何失败的。

这种把时间轴以仪式为基准，反复交代之前和之后的手法很新颖。天仓澪就好像是在仪式这条线的两边反复跳跃，最后还是要停在中间这条线上。

这套红贽祭仪式的设定虽然没有公开过原型，不过从已经公布的内容看，可能是御园那个仪式。从古时起，人类就对火有着生物本能的恐惧和崇拜，在很长的历史时期中都曾以火或火刑作为祭典的中心。所以御园中心燃烧起的火堆和被烧黑的贽岩更接近古代人类膜拜的道具。游戏中虽然没有说具体是几年举行一次仪式，但不会超过裂绳仪式的十年。感觉这个仪式对人的心理冲击很大，因为兄弟姐妹间要亲自杀死一方。裂绳仪式的巫女经过了十年的修行，一般都可以做到超脱世俗，再加上强烈的使命感和荣誉感，心理伤害没这么大。红贽祭仪式惟一的优点是只要正常操作，即使失败了还能有一年的准备期再举行一次仪式，赶不及还能绑个外人来做楔，最强的是黑泽良宽在古文书的记载中找到了一段只用双子的其中一人完成仪式的记录(古书害人啊)，看起来安全性很高，只能说黑泽的运气太差了。



鬼只

鬼只就是仪式中存活的双子之一。从二刻开始，各种文书中都有过对鬼只的记载，一直在暗示双子的命运，玩家也会联想“澪和茧能逃离这个宿命吗”，于是玩家也会努力和澪一起追寻茧。第一次在小溪边失散，御园中相会；第二次是逢坂家失散，黑泽家二层相会；第三次是黑泽家牢房失散，立花家相会；第四次是神社前失散，虚前相会。这四次的离别和重逢一次一次地牵动着玩家，把感情升华到最高。最后的结尾很明显，两人依然没有逃离这个命运，茧变成红蝶飞向天边，永远离开了澪，但茧的心已经和澪合为一体永不分离，两人完成了小时候的约定。这样的结尾更像是在毁灭中建立的永恒，凄凉中凝聚的温暖，让人久久不能忘怀。



麻生邦彦/射影机

麻生邦彦这个名字第一次出现，就相当引人注目，他是射影机和灵石收音机的开发者，也是各种灵异学说的专家。玩家很容易把《ZERO》中深红使用的射影机和他联系起来，虽然现在还没有材料直接说明这点，但整个世界观中，只有他有这个能力和条件开发射影机。

射影机大概是和收音机还有放映机同期开发的产品。从表面的功能看，射影机是用来除灵的，但这只是一个附加的功能吧。麻生邦彦一直希望的是直接和异界取得联系，那么就要证明异界的存在。开发收音机是为了可以听到来自异界的声音，放映机用来看到异界的影像，而射影机的潜在功能似乎是要用来打开一个通向异世界大门的工具，所以在看到的材料中，他的研究都是以射影机为中心展开的。虽然他的真正目的还不清楚，但这种疯狂的研究确实让人吃惊。因为后两部游戏中还要提到麻生邦彦和射影机，这段就到此为止。

小评

《零　红蝶》作为系列的第二部作品，取得了巨大的成功，游戏的画面效果就提高了一截，光源也更真实出色。让玩家眼前一亮的是皆神村的面积和房屋规模，远比冰室邸的规模大很多，各种细节也更加精细。VSL公司制作的CG部分也很漂亮，每一个眼神和动作都非常完美。主题歌的使用让游戏的结尾成为一代经典。游戏的流程加长了好多，为了让故事的推进更有层次，游戏开始使用多分段结构，让每一段的故事不会太长，使持续在恐怖气氛中的玩家有些放松的机会。可能是前作过于阴暗压抑，这次作品中大量的外景让游戏中压抑的成分降低，战斗场景也开阔了一些。这些调整受到了很多女玩家的欢迎。虽然整体的恐怖气氛弱化，但在一些具体的情节中，恐怖的气氛依然浓郁。还有立花千岁这个角色，被评为最可爱的灵，一直保持着很高的人（灵）气度。其他灵的外观也美型了很多，《ZERO》的灵在周围产生的空间扭曲感被取消了，声音调整得清楚了不少。

游戏的操作系统是改进最大的地方。射影机的改造更细化成改造本体的机能和改造镜头。可能是前作被评价难度太高了，所以这次把射影机的蓄力系统取消，用距离决定拍摄威力，这个改进确实降低了难度，也降低了恐怖度，玩家不用再举着射影机为了积蓄出更强的威力盯着灵的狰狞嘴脸，只要走得够近，举起射影机后直接就是最大威力，剩下的就看对镜头和机能的合理利用了。另外第一次使用的连续摄影的技术使玩家在除灵时更加注意摄影技术的提高。尽管如此，本作中的灵从移动速度到攻击意识都不算高，熟练的玩家甚至要更主动地接近灵才能找到拍摄的最佳时机。



《红蝶》的优点很多，缺点很少，而且几乎没有BUG。比较低的难度虽然非常适合第一次接触《零》的玩家，不过一些拍摄高手还是觉得应该提高些难度。让人感到比较遗憾的是制作最初的一些设想没有在最后的游戏中完全体现出来，从现在已知的宣传片和4D电影流出的信息可以看出，游戏的很多情节做了修改或取消，玩家们得到的信息少了一些，稍微有点遗憾吧。好在这个系列还会继续出下去，热情的玩家会把这些遗憾变成持续的关注。于是，第三部作品在强烈的关注中发售了。

《零 刺青之声》回荡在涯渊的深情呼唤

自从03年12月的《零　红蝶》发售后，玩家普遍对这部作品给予相当高的评价，同时对下一部作品寄予了很高的期望。本以为还要经过两年的时间才能看到第三部作品，没想到游戏居然在05年夏天发售，足比预期的提前了半年，这就是《零　刺青之声》。

作为“《零》系列”的第三部作品，本作继承了前两部作品的优点，同时又创出了新的要素，在炎热的盛夏为玩家们带来了阵阵寒意。发售前的宣传虽然没有《红蝶》那么轰轰烈烈，但做得也很到位。几段精心编辑的宣传影像让翘首期盼的玩家产生了足够的好奇心和联想，一系列的疑问涌向了玩家的大脑。正是在这种氛围中，游戏发售了。

这次回顾就以主人公黑泽怜的“调查笔记”为线索，一起回到那个忧伤的梦中。

麻生优雨

如果说《ZERO》和《红蝶》的故事开篇更接近于传统的恐怖小说，那么这次《刺青之声》的开篇更接近悬疑类的小说。一开场就是一起充满谜团的车祸，男一号主人公当场牺牲。首先让我们再回放一次车祸现场。

日本路上行驶的车都是右舵车，行驶规则是靠左行驶，但从现场的碎片来看，这次车祸明显是从车道的左侧冲到了右侧，翻滚后冲开防护栏滚到路基下。也就是说，怜正在开车中，突然有什么从左侧的路边冲了出来，怜才会向右打方向盘造成车的失控。再看车祸之后，本来应该坐在驾驶位的黑泽怜居然没有被安全带固定到座位上，而是在车的翻滚中飞了出去，而且奇迹般连轻伤都没有，反而是被安全带固定好的优雨死在了座位上。

一连串不合常理的事如果联系到后面的故事内容，还是能够勉强解释的。从几封天仓萤的来信和优雨自己的文件可以得知，优雨很早就开始调查关于都市传说的具体内容，而且也查到了沉眠之家的废墟。那么，优雨很可能得了梦之病。在这种情况下，来自梦中的各种怨灵也会通过优雨向现实侵袭。所以，怜在开车时躲避的可能不是一个活人，而是一个灵。而优雨在调查中感受到自己受到了诅咒，也许没有时间完成调查了，迟早会一睡不起，最后消失。而且一旦死在梦里，就会受到梦的摆布。怜如果也调查梦之病，迟早也会来到废墟，最后和自己一样进入梦中，那时再也不能帮助怜了。所以选择一种更直接的死法，可能也是优雨的心愿吧。之后，怜在梦中果然得到了优雨的帮助，捡到了“射影机”。优雨虽然在整个游戏的过程中几乎没有露过正脸，但他对怜的关爱始终伴随着怜，结尾的临别赠言很让人感动，用情之深让人难以忘怀。

射影机/麻生邦彦

射影机和麻生邦彦，几乎成了系列游戏的代名词。这部《刺青之声》的射影机和前两部游戏中的射影机也不太一样，麻生邦彦似乎改造了很多台照相机，每台的改造都有侧重点。从游戏中可以看出，三位主人公在梦里用的射影机的外观是一样的，实际上是一台，那么可以推断这台射影机是根据使用者来改变能力的型号。

从游戏中的信息得知，这台射影机是民俗学者柏木秋人从麻生邦彦那里得来的，而且得到后就到了久世家当客人，并且暗中调查仪式，甚至想偷偷进入一些禁止外人踏足的地区，而且他还想在离开时带走镜华。在家主的暗中监视下，这一切都被发现了，柏木秋人最后惨死在家主的大刀下。玩家可以注意一下77号浮游灵，这就是家主在秘密处理秋人的衣服和他带来的射影机，衣服上的血说明他是被刀砍死的。这台射影机就这样一直保存在久世家里，直到天仓萤在一次考察中发现了它为止，因为认为优雨对这类东西更有研究，所以他将其寄给了对方。于是，怜在读过信后在优雨的桌上找到了这台射影机。

这次游戏中的文件里，有关麻生邦彦的内容变得更多了。当中提到了他具体的研究内容，比如“收音机”和“放映机”，更是有一份麻生邦彦写的笔记。虽然对他的信息越来越多，但有关他本人的情况依然很少，可以说神龙见首不见尾。最让人感觉神秘的就是他对于异界研究的执着，如果只是和异界进行一般接触，那么收音机和放映机已经足够了。具有除灵功能的射影机真的只是用来除灵的吗？这位灵异界第一的学者真是让人琢磨不透啊。

守谷大工/人柱

这些人是手艺高超的建筑师，也是不幸的牺牲品。但他们的牺牲是有价值的，以这些人柱成功地抵消了狭间的扩张，笔者特用以下这段文字来缅怀成为人柱的各位大工们。

这段的开头就从家主久世夜舟在涯渊杀死乙月要说起吧。家主的这个举动过于草率，由此引发了破戒，狭间开始从地下向地面的刻宫扩张，狭间能延伸到的地方就是醒来的零华能走到的地方，所以家主决定修建巨大的外罩把刻宫完全的封印，负责这个工作的就是守谷家的工匠们。守谷家是专门在背后支持久世家的木工世家，平时负责修缮房屋，所以人手不多，文件里显示是四人。这次是紧急的大工程，所以必须要召集外来的木工，从文件来看可以知道最后总共召集了十人。很快，巨大的外罩完全遮住了刻宫，但还是没有阻挡狭间向外扩张，久世家原有的房间已经不能住人了。所以又紧急向外扩建了一部分住房，家主就从刺青祭坛外的帘帐搬到了二层客厅的帘帐，镜华也从以前的房间搬到了隐藏的房间里。在各种方法都失败的情况下，家主决定使用人柱来阻挡狭间。她亲自命令木工头鸣海天涯动手，于是一场屠杀开始了。四个守谷家的木工也决心以死完成任务，所以守在房屋的重要地点堵截企图逃走的外来木工，也向自己施加了刺青，以此提高作为人柱的威力。鸣海天涯在完成任务后挥刀将自己变成最后的人柱，终于完全阻挡了狭间在现实中的扩散，狭间只能在零华的梦中不断拓展。



当玩家得到这些信息的时候，也会感受到扑过来的怨灵们不只是一个简单凶恶的怪物或杀人的恶徒，他们有着自己的荣誉和理念，有责任感也敢于牺牲，这让他们作为怜的敌人时显得更加沉重。游戏里的配角已经不再是只有悲情，加入的这些荣誉和责任会让玩家产生更多的人生感悟。游戏的设计人员用心良苦啊。



刺魂仪式和沉眠巫女

很多玩家曾经认为久世家是为了造福人民才安排了“刺魂仪式”，把每一位来参拜的人心中的痛苦消去，让失去亲人的家属可以恢复平静。但其实际的目的并非如此，人需要生活中积累的痛苦，也需要对亲人们的追忆。久世家的仪式从本质上与冰室家或黑泽家的仪式一样，都是要通过施加在巫女身上强烈的痛苦抵消来自黄泉的瘴气，只是久世家的手段稍微不同。冰室家或黑泽家的仪式都是以巫女自身的痛苦来达到足够的力量，而久世家选择了收集别人的痛苦来达到目的。收集痛苦并制作紫魂之墨的过程就像是制造炸药一样危险，而刺魂的仪式的目的则要把这些危险全部聚集到巫女的身上，就像是制造了一颗超级炸弹。最后，巫女身上浓缩了足够的痛苦力量，被送到涯渊抵消黄泉才算完成。所有的过程都要非常小心，一旦出现问题，巫女身上的所有痛苦就会爆发出来，所以久世家才制定了那么严格的规定。

黑泽怜和久世零华

怜和零华的关系比较复杂，两人既是敌人又是知心。零华当然是了解怜的，进入梦中的所有人都会把现实中的心理反应在零华的梦中，所以零华应该渐渐从怜的行为了解怜内心的矛盾，怜对零华也从看到的各种文书中得以一点一点的了解。两人都感受到了对方心中的孤独。怜感受到了零华对乙月要的思念，就像自己对优雨的思念。零华也感受到怜心中的矛盾也和自己一样，一方面希望其自身能继续沉睡，这样可以在梦中继续见到乙月要，另一方面她也希望自己能沉睡下去，完成作为巫女的使命。怜是希望自己可以通过死亡来见到优雨，但怜也希望自己可以活下去，为了优雨，为了救深红和萤也必须活下去。

就这样，两人在梦之涯交汇到了一起。这时，两人承认了对方。怜放弃了对死亡的恐惧，零华也放弃了对梦想的渴望。两个孤独的人只是在和自己矛盾的心战斗。只有在战斗中，两人的心才会更加接近。越是接近胜负的一瞬间，越是彼此照亮了对方的心灵。明明互相理解彼此心中的痛苦，但还是要战斗，直到一方倒下。黑泽怜胜利了，但带来的不是喜悦，而是无限的伤感：别了，我的恶梦。

也许理解一个对手比战胜一个对手更难吧。

小结



《零　刺青之声》延续了前作的成绩，反响非常好。游戏制作人员大胆地加入了各种创新要素，并对之前受到好评的部分加以保留。为了提高恐怖氛围，提高了和现实的连接度，黑泽怜平时的调查都是在自己的家里完成，典型的日式住宅让人感觉恐怖离现实特别近，尤其是几次灵从柜中或顶棚里出现，更是让玩家不寒而栗。各种离奇的灵异现象也比前作有所提升，提高了神秘感。

故事的主线以调查梦之病展开，展开得紧张而有序，三个主人公各自调查，又联系到了一起进行汇总，这种多线模式还是第一次在系列中使用，三个主人公在梦中调查的起点不一样，但都在向着核心的刻宫推进，各自得到的文书可以从不同的角度让玩家看到事件的内情，怜主要是跟随优雨的身影而深入眠之宫，深红是跟随真冬的身影，萤一直在为了天仓澪的病到处调查。而三个主人公各自为战，也可以体现三个人的能力不同，提高了战斗部分的耐玩性。

游戏中因为要突出调查的要素，所以被设定成可以反复进出梦中，无形减弱了恐怖感和紧迫感。所以游戏的后期增加了瘴气要素，玩家需要不时地注意携带的驱瘴蜡烛还有多少时间烧完，一旦烧完整个环境就会进入瘴气状态，不只是会受到零华的追赶，所有的怨灵都会变得更加凶猛，灰白色的画面也不容易看清楚，更提高了拍摄的难度。所以玩家为了避免进入瘴气中，普遍会提高调查节奏，增加紧迫感。增加这个要素的时机选在十刻也比较容易让人接受，如果在前几章节使用这个系统，那么玩家就会在探索大面积的地图时感到吃力，影响游戏的节奏，制作人在这一点上的考虑还是很周到的。

关于游戏的场景，和前作对比，区别最大的就是空间感，《红蝶》中大量出现的宽阔外景被完全取消，又回到了《ZERO》那种低矮的房间中，再加上不时传来的木板挤压声，让人倍感压抑。还有几次从地洞中爬过的场景更是让人难以忘怀，那种狭窄的恐惧大概让很多玩家都想以最快的速度爬过，但是制作人更希望玩家们在这种场景里多体验一些时间，于是经典的爬行女出现了。在地洞中缓慢的移动速度和深红的脆弱，让玩家产生了危机感，操作稍微有失误就会被扑到，超近距离和灵面对面的接触以及听到灵发出的低沉咆哮，让喜欢恐怖的玩家得到了充分的满足。

游戏中大量使用了前两作的一部分场景，这让老玩家倍感亲切，虽然有评论说这是因为制作人想偷懒，但从剧本上看，这个梦中的眠之宫就是一个梦境的拼凑组合，也算说得过去吧。三个场景结合得也还算巧妙，没感觉太过唐突，这从一个侧面也反映了三个曾经举行过古老仪式的家族在某种文化层面上是共通的。

这部作品的画面效果在《红蝶》的基础上又一次得到了增强，首次让玩家体验到了逐行扫描的高清模式。游戏中对环境的表现很出色，光源更加好看，游戏中潮湿的空气表现得很好。尤其是在涯渊决战时，浅浅的一层水上漂着流向常世海的河灯，走在水面时留下的波纹和蜡烛摇曳的光芒相辉映非常漂亮。游戏中的主色调也改成了幽幽的深蓝，如果通透的浅蓝象征着一种浪漫的回忆，那么深蓝则更接近主题中表现的既痛苦又深厚的爱意。

说到游戏的拍摄系统，本作的射影机又回归了《ZERO》中那样瞄准蓄力的设定，虽然提高了难度，但也让游戏的操作更耐玩，更有摄影的乐趣。另外在《红蝶》中大受好评的连拍系统再次得到了强化，只要条件允许就可以一直拍下去。因为分成了三位主人公，所以在具体的拍摄方法上也各有侧重——怜的综合能力很出色，遇到各种情况都能轻松应对，射影机的威力很好，还有强力镜头辅助，加上特殊能力的闪光，让一般怨灵难以近身；深红在战斗中明显需要依靠双重蓄力提升威力，合理的利用御神石就是关键；天仓萤的射影机虽然威力不高，但不用蓄力，更容易找到连拍的机会。另外，和摄影系统有关系的收集浮游灵也被修改得稍微简单了些，没有过于难以拍摄到的灵，玩家可以更多地将注意力放到体会恐怖的气氛和各种信息的搜集中，增加了玩游戏的投入感。

游戏的缺点虽然不多，但比《红蝶》明显些，可能是制作周期较短的原因，本作中的BUG比较多，尤其在调查系统中最明显，在这个系统中经常要洗出照片交给深红调查，得到调查报告后才会推动情节的发展，并且还会伴随着白天和夜晚的交替，一旦某个环节出问题，那么情节就会卡死，类似于一种死机。另外相对于游戏开始的细致，结局后的尾声居然就用几张图片一带而过，让人感觉有些虎头蛇尾（莫非是预算不够了？）。结尾的离别，玩家普遍认为没有《红蝶》的结尾那么煽情，不够理想，但笔者感觉这是年龄层的问题，年龄低些的玩家更容易从《红蝶》中感到共鸣，年龄高些的玩家更容易体会到《刺青之声》所包含的深情，所以算不上缺点吧，所以尽管玩家给予《刺青之声》的评价没有《红蝶》那么高，但这部作品依然是制作者们全力制作的精品，年龄比较小的玩家在几年后重新体会时，也许会有更多的感悟。

《零 月蚀假面》近在咫尺的关爱和遥不可及的幸福

2008年春季，《零》系列的第四作突然宣布在任天堂的Wii上制作，同时公布的制作阵容也让所有玩家都吃了一惊。这部新的作品由任天堂公司出资制作，虽然总策划还是原来的菊地启介，但主要制作人员是"蚱蜢工厂"的人马。从同时公开的几张图片中，玩家已经感觉到本作的风格和之前很不一样，也对于这个制作阵容充满疑问：这部新的作品还能保证"《零》系列"一贯的优秀品质吗？

游戏正式发售前，公布的图片和宣传片总算让玩家对游戏有个初步的认识，虽然怀疑的态度仍然存在，但期待度已经达到了满点。从宣传影像中看，游戏是以越肩视角进行的，这和前三部作品的区别太大了，反而更接近后期的"《生化危机》系列"。另外，《刺青之声》中所使用的多位主人公从多线推进故事的手法也被沿用下来。从公布的信息要素看，"警察""孤岛""仪式""失踪案"等关键词总会让人联想到《金田一耕助探案集》之类的推理故事。这种联想更加激发了玩家的期待，终于，一切谜团都在2008年7月31日解开了。

胧月馆

序章之后，就进入三个主人公的正式调查。一个完整的胧月馆和灰原病院就会渐渐呈现在大家面前。笔者就在这里为大家详细地介绍一下胧月馆的情况。

胧月馆是在战后建立起来的岛上建筑，属于灰原病院的二期工程。灰原病院主要是为了治疗月幽病而建造的（虽然从来没治好过一人），胧月馆自然也有医院的功能，内部安装有广播系统和通信设备，还有限制病人活动范围的带有电子锁的门。因为病人发病时对月光的需求，所以胧月馆设立在了灰原病院后面地势稍微高些的山丘上，也希望让病人感觉离月亮更近。当然还有一个隐藏的功能就是为地下的"忌之宫"做一个外壳，避免外人进入。

一直有玩家评价胧月馆里的环境既有西式风格的影子又有传统日式风格，看上去很不协调。这点在游戏中也有说明，最初在建设胧月馆时，其原始的设计是西式建筑风格，但在正式建造时所使用的建筑材料很多都是从岛上废弃的神社中拆来的，而这个神社就是世代守护仪式的灰原家的神社。作为岛主的灰原重人可能是希望胧月馆也可以像神社一样祈福消灾吧。

胧月馆的主体是一个环形的四层洋馆，入住的都是月幽病的病人，所以也充分考虑到了对月光的采集。玄关就有个巨大的玻璃天窗，上楼梯前就可以沐浴到月光，而且三层的曲木游光的展览室和412房间里都有个观月台，可以说对治疗月幽病考虑得十分周到。另外三层和四层因为不是完整的环形结构，所以从外观看有个缺口，这就造成了只要一有海风吹过，就会在胧月馆的中庭里产生独特的风声，有时像低沉的怒吼，有时像高声的哀号，让人头皮发麻。

胧月馆内分四层，每层的主要房间都以月来起名，排列起来是一月到十二月。各层的管理室以四季来起名。一层没有管理室，前台起着管理室的功能。麻生纪念室不在胧月馆的原设计图中，从游戏内的环境调查看，应该是后来扩建的部分，在附近可以看到补建的痕迹。

一层的主要房间是功能性的房间，没有病房，也可以作为招待来岛参观的人所使用。

"101睦月"玄关大厅

"102丽月"食堂

二层的主要房间有五个病人的房间

"203拔月"月森园香的房间

"204萌月"相庭伊织的房间(开始是冰沼朋子的房间，朋子在水池死后才搬来)

"205雨月"苑原寄子的房间

"206焦月"雨木一人的房间

"207兰月"亚夜子的房间

管理室是"夏端"

三层的房间主要是四个病人的房间

"308观月"四方月流歌的房间

"309色取月"曲木游光的房间

"310神去月"麻生海咲的房间

"311神归月"千堂翳的房间

管理室是"深秋"

四层就一个主要病房

"412冰月"朔月的房间

管理室是"残冬"

每层的管理室的名称实际也代表了病人的情况。住在二层的患者的病情是比较轻的，三层是中度以上的患者，四层几乎就是等死的。房间的编号也显示了医生诊断的病情排位——311的千堂翳基本算是没救了，即使是308的流歌，也被耀评定为完全坏掉了，由此可见三层的恐怖。

第四层很特别，开始是监控严密的管理室，接着是厚重的铁门和阴森幽长的走廊，最后进入412后发现这里居然是所有病房中最漂亮的一间，而且还开设了一个可以沐浴月光的观月台（重人对女儿真的很关心）。

亚夜子被安排到了207房间，虽然有很大原因是因为这个房间里有密室和后门，不过也确实因为她在二层的患者里的情况是最严重的。

手电筒和灵石灯

游戏的开篇先用圆香和海咲来岛调查时失散为引，鲜明地刻画了两个人的从属关系和性格，之后莫名其妙的失散让玩家开始有所紧张。直到圆香最后受到怨灵们的包围，玩家已经充分认识到这座胧月馆里并不平静，处处隐藏着危险。那么，圆香为什么会受到怨灵的攻击呢？

玩家还记得圆香在地上捡起的手电筒吧，圆香以为是海咲掉落的，很多玩家也会随着这个思路去想，但实际上这个手电筒是在窗边沐浴月光的怨灵掉落的，攻击圆香的怨灵是为了拿回手电筒。所以大家以后也有机会进入老馆深宅中时，如果发现地上有什么东西，可千万不要随便捡起来。

和这个招来横祸的手电筒不同，游戏中的优秀人民警察——雾岛长四郎手中的"灵石灯"是个划时代的除灵利器（当然只限于因为月幽病变成的灵）。从资料里得知，这个灵石灯也是由麻生博士开发的东西，原理是月光可以使月幽病的病情得到缓解，所以设计出这个可以模仿月光的手电筒。设计好后，麻生邦彦把这个灵石灯交给了岛上的一个人，从麻生邦彦的笔记里提到的月守巫女和长四郎从小夜歌手中得到灵石灯的情节看，应该是交给了水无月家的人，同时他还将射影机留给了灰原家的人。

归来迎和月蚀的假面

从游戏中对仪式的表现来看，也许会让很多玩家产生误解：这个仪式难道只是为了把灵引向传说的“零域”或是用来治疗重度月幽病的吗？

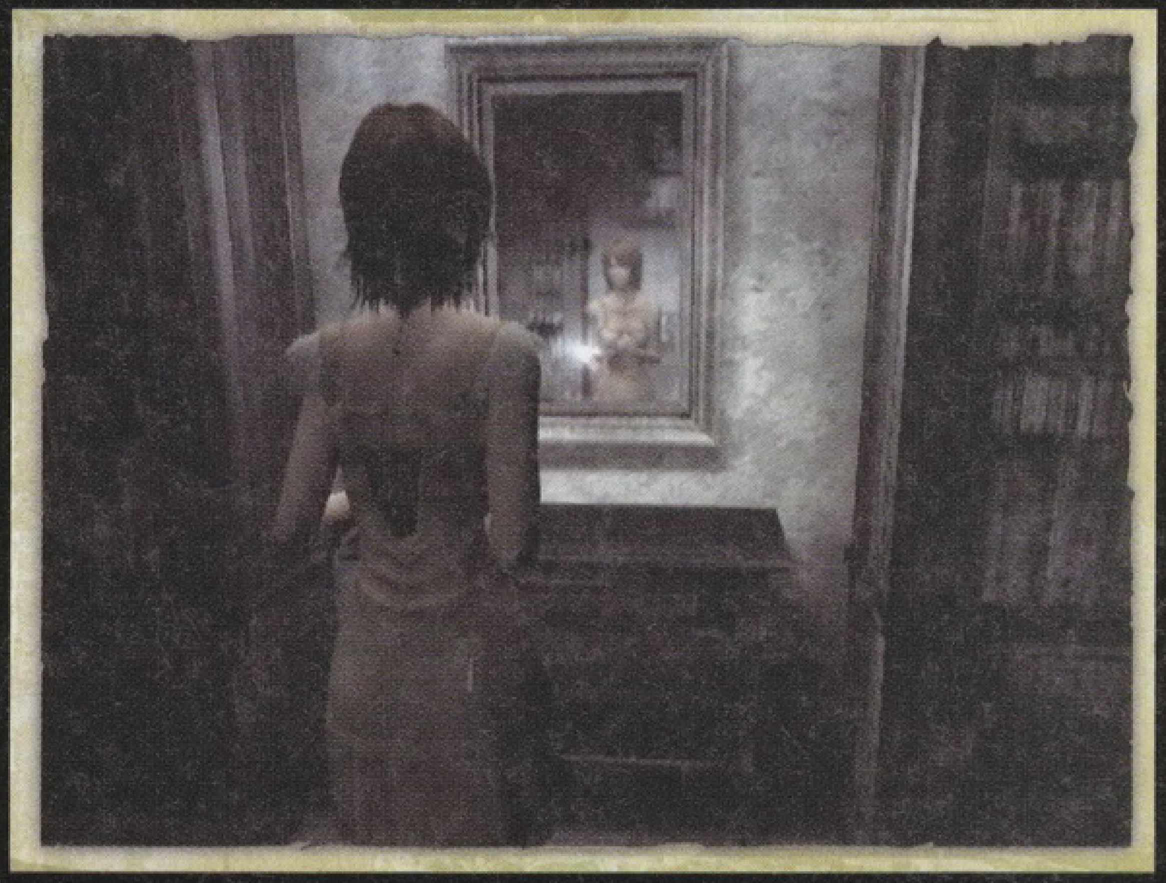
实际这个仪式的初衷和前三作中的仪式的目的是一样的，都是为了封印黄泉的通路。胧月岛附近的黄泉通路是在海中，会随着十年一次的月蚀打开，而镇住这十年一次的灾祸就是仪式的目的。大家如果回忆起前三作的仪式，也会发现这个十年左右的周期，目前还不清楚这个周期在菊地的大规划中有着什么意义。



仪式的原理大概是这样的：仪式中五个成为“奏”的女孩围成一个圆形，象征海中的黄泉通路。中间跳舞的“器”用仪式的舞蹈把黄泉通路的影响施加到自己的脸上。这时，巫女的脸就是整个黄泉通路，等于临时把黄泉通路的破坏力加到了自己身上。用一个面具遮挡人的脸总比堵住海上的一个大洞更容易吧，而“月蚀的假面”就是用来遮挡这个黄泉通路用的盖子。这时作为“器”的巫女因为失去自身的“音”而变得很不安定，需要用月守巫女演奏的“月之音”进行填补，平息那种不安定。朔夜的仪式就是因为缺少了月之音才会失败的。可以说月之音在仪式中是很关键的环节，灰原重人还是没考虑全面。另外，月之音如果不完整或演奏得有问题，反而会适得其反，在胧月馆和病院中演奏的那段杂音就是不完整的月之音，病人们听后反而更加发狂，甚至产生了攻击性。现实中也确实有类似的情况，贝多芬的“月光”就很容易让人平静，而“黑色星期天”据说会让很多人跳楼，音乐的威力确实难以估计。

麻生邦彦和射影机胶片

在这次的故事中，关于麻生邦彦的笔墨更多了。而且大家终于可以看到麻生邦彦本人的样子了。挂在纪念室墙上的照片虽然不太清楚，但可以看出是一个中年胖子，发型是中分，穿的是西装，显示了他对于西方文化和科技相当熟悉。他这次亲自到胧月岛考察，是注意到面具上的涂料也许可以被用来开发除灵胶片。虽然游戏中一直没有具体的描写涂料本身或原料，但还是可以通过面具本身看出些线索。岛上的大部分面具都是用来给观看“胧月神乐”的观众配带，据说可以让人在仪式中渐渐进入忘我的境界或是产生其他的幻觉，还有些会产生其他人格。现在不确定到底是不是面具表层的涂料起了作用，但可以肯定的是，面具的奥秘在于内侧。面具的内侧其实镶有一张死人的脸皮。如果观众提前知道了这个事实，恐怕没人敢佩戴吧。话说回来，面具的实际效果如果真的只是来自内部的死人脸，那么麻生邦彦在留下的手稿中提示的外侧涂料还会是真的吗？会不会只是他故意写错的呢？答案只能期待下一部作品中的信息了。



淹没在残酷中的真情

游戏的氛围一直被淹没在残酷中，残忍的脑外科手术和试验，把怀疑会开花的人的脸挖下来，为了试验音乐效果强行对病人进行噪音的折磨。一切仿佛都是灰暗的。但抚去这层灰尘，我们还是会看到许多真情的部分。

一直给人冷漠孤独感觉的画家曲木游光，在到岛上治疗月幽病前，曾经慷慨地为病院捐过一大笔钱，这大概也是胧月馆建立的资金基础。孤僻的灰原耀虽然看起来不好相处，但从文件来看，他其实很爱开玩笑，只是有时会有点过。而且他对亚夜子也充满了关爱和包容，所以亚夜子在感到危险时，首先叫出的就是“耀，快来救我”。灰原重人为了救朔夜也赌上了一切，不惜和警方周旋，从他的笔记看这一切也是为了向死去的妻子有个交代，他是个重情义的人。宗也是个不善表达自己内心的人，他对流歌的关心全都赌在了制作面具上，希望用面具进行的仪式可以让流歌恢复。就这样，他们爱别人越深，伤害别人也就越深，同时也在伤害着自己。虽然一直在向着幸福前进，但却越离幸福越来越远。希望零域中的平静能安抚他们的灵魂。



小评



这部《月蚀假面》在商业上可以说取得了成功，销量比较让人满意。从游戏的设计和制作来看，可以说喜忧掺半吧，更形象地说应该是这个游戏的优点和缺点都过于突出，显得质量不太稳定。

先说优点：画面虽然没有大的进步，但在细节刻画上更好，物体贴图做得很精细，甚至贴面上的文字也可以看清楚。越肩视角虽然从整体角度评价不会比传统第三视点使画面变得更好，但这部作品中更加突出"亲手调查"这个要素，所以这个设定还是很合适的，对调查一些细节很有帮助。因为越肩视角始终可以观察到主人公的细致动作，开门前的一丝迟疑表现得很到位，类似的细节还有很多。

游戏中新增加的触摸体验也很有意思，每当发现一个物品时，玩家都要以触摸的体验拿到东西，还有触摸操作板，玩家可以从伸手去摸的过程中体验到对未知结果的恐惧。在这短暂的过程中也被安排了些意外——眼看要拿到手的灵石，因为飞来的另一只手而消失，这样的设定会让人感到有些恼火吧。

故事的结构有创新，仪式中取消了残忍的表现形式。更注重把人的复杂性体现出来。游戏中还提供了大量的配角所写的笔记，数量再创新高，获得的侧面信息也会更多，有些内容虽然和主线的故事没什么关系，但可以使玩家对这个配角的性格有更准确的认识。有些角色的日记更能反映出人物心理的变化，比如女配角月森圆香的日记，写得很细致，即使是空白页和断句也可以体会出她对海咲的爱慕，之后对于感情的迟疑、恐惧、孤独、忍耐等情绪都可以一点一点地体会，玩家中甚至出现了大量喜欢圆香的人。天野月子精心创作的两首歌更是给这部作品添色不少，配合着结尾的画面，相当感人。

场景的改进也比较突出。最让人印象深刻的应该是整体场景的面积，应该超过了皆神村。虽然低矮压抑的空间会让人感觉更恐怖，但这次的作品里还需要体现月光，所以场景中的走廊都会有高大的玻璃窗，也有宽阔的外景，比《刺青之声》感觉要宽阔很多。各种场景和陈列品也很有时代感，考证的细致程度又一次超越了前作。最后一战的月守宫让人印象最深，前三作最后都是在地下战斗，而这次则是升到了半空的平台，开阔的视野和呼啸的海风，显得格外空旷，让玩家心中感到无限悲凉。

在战斗系统的改进上，比较受好评的是怨灵的"开花"状态。而某些怨灵的"开花"状态还不是很容易出现，需要稍微有些运气才行，也算是增加了随机性的乐趣吧。而雾岛长四郎手中的"灵石灯"感觉更像是为了Wii主机的手柄量身定做的武器，操作时的那种真实感太好了，尤其是用右手拇指按下A键时，真的感觉像是手中拿着一个手电筒。还有需要利用拍摄功能寻找"鬼灯人偶"，这又增加了一种寻找的乐趣。

再来说游戏的缺点：游戏似乎在测试的环节很仓促，导致了一些很严重的BUG出现。在灵列表中，有几个灵是永远收集不到的，虽然拿不到机能"祭"，但好在不影响正常游戏，而有些地方的死机就确实让人极为头疼了。

剧情虽然在配角上出现了亮点，但对配角的侧面描写也造成了主人公不够突出，整体表现有点散。

操作方面还有些不够理想，整套操作更接近一个专门为操作"灵石灯"设计的，反而应该占主要位置的"射影机"的拍摄感觉没有前三作好。本来以体感操作为卖点，结果手中的手柄只能控制手电筒的上下，左右只能通过十字键操作。制作人可能是考虑到了体感操作中轻微的抖动对拍摄的影响，所以加了一个锁定键，但这样也严重影响了游戏的难度。角色被灵扑到后，可以通过摇动手柄将其甩开，这让游戏的难度大大降低，影响游戏性。

另外就是可能考虑到DVD光盘的容量问题，游戏中部分CG影像的分辨率较低，影响了视觉效果。而一部分情节也因为容量问题被取消了，目前已知的是海咲和圆香两人的一部分情节被取消，还有胧月馆二层的204和205两个房间和相关的情节也被取消，另外没有制作多结局也让玩家感觉稍微有些遗憾。

虽然这次的作品有些问题，但还是一部值得一玩的好游戏。制作人对游戏的改进始终在继续着，笔者有理由相信下一部作品一定会更加理想。

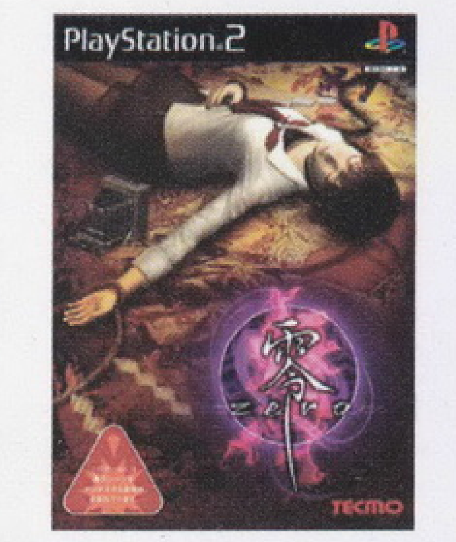
尾声

"《零》系列"游戏已经伴随了我们七年多了。在这七年多里，每一名玩家都在成长，游戏也在不断改进，体验这四部游戏的过程将会在我们的记忆中留下美好的回忆。一直以来，日本的游戏总会在语言上形成障碍，使大部分国内玩家在体会游戏的过程中感受得不够深刻。虽然《红蝶》中不依靠文字确实可以体会到比较多的内容，但之后的《刺青之声》和《月蚀假面》这两部作品开始大幅度增加笔记和信件等文字内容，让不熟悉日文的玩家因此错过了很多细节，这大概也是《红蝶》更受欢迎的原因吧。所以我希望能通过更完整标准的书信笔记翻译使大家能够体会到这些游戏中更深层的内容，同时拿出一些自己体会和感受来和大家分享。希望第五部作品的制作一切顺利，在此之前大家可以凭借本书来再一次体会悲壮感人的"《零》世界"，笔者在此感谢大家对游戏的支持。

最初的恐怖，从「零」开始





标题	机种	发售日	售价	封面
《零 ZERO》	PS2	2001年12月13日	6800日元（除税）	
《零 ZERO PlayStation 2 the Best》	PS2	2002年8月1日	3000日元（除税）	
《FATAL FRAME 零 SPECIAL EDITION》	XBOX	2003年2月6日	39.99美元	



剧情介绍

不久前，小说家高峰准星及其助手来到位于深山之中的冰室邸为新作取材，之后便下落不明。为了找到曾经给过自己不少帮助的高峰，记者雏咲真冬只身一人来到这间大屋。两星期之后，离开家前去找寻高峰的真冬同样音信全无，这自然让他的妹妹雏咲深红心急如焚。来到冰室邸后，深红渐渐了解了事情的真相。原来曾经显赫的冰室家族之所以将宅邸修建在这里，全都是为了封印“黄泉之门”，同时必须定期执行异常残忍的“裂绳仪式”才能确保人世的安全。而轮到冰室雾绘成为绳之巫女时，她对人世的眷恋导致仪式失败并引发“祸刻”，将冰室邸变成一幢鬼屋。深红在击败邪恶的雾绘之后，黄泉之门重新被封印。但这件事最终的结局，却完全出乎深红的预料。



作品评析

TECMO的“《零》系列”算是日式恐怖游戏中的佼佼者。彻头彻尾的日式风格让这一系列的作品具备了完全不同于西式惊悚的恐怖感，鲜有依靠声光效果搞突然袭击的桥段，更多的是用阴森至极的画面环境和诡异的音乐、音效循序渐进地将恐怖情绪植入玩家的内心。除了声光电这些“硬件设施”以外，游戏的系统也是可圈可点。射影机这个天才般的设定将充满紧张感的动作要素加入到了原本以探索为主的游戏之中，同时又与刀剑砍杀、枪械射击等相对比较激烈的攻击方式有明显的区别，巧妙地维持了整部作品的内敛感和静态感。俗话说万事开头难，《零 ZERO》在口碑上的成功为此系列今后的发展铺平了道路。作为第一部作品，它在各个方面的瑕疵自然少不了，但游戏中体现出来的新意和创新精神也是不容忽视的。

经典场面



深红鼓起勇气走进诡秘的大屋，在怨灵四处游荡的狭窄空间里东躲西藏，直到她拿起哥哥掉落的相机，这才开始真正的探索。



已经被禁闭在家中将近十年的冰室雾绘平静地等待着自己的最终结局，然而，一个站在樱树下的身影却在她的心底激起了悲剧性的涟漪。



深红本以为可以和哥哥一起离开这里，但真冬看到雾绘决心忍受难耐的孤寂，用自己的灵魂封住黄泉之门后，做出了一个让深红大感意外的决定。

剧情介绍

双胞胎姐妹天仓澪和天仓茧结伴来到她们儿时游玩过的一个秘密地点，可灵感极强的姐姐茧却忽然追着一只神秘的红色蝴蝶朝森林深处跑去。澪跟随姐姐来到一座陌生的村庄后，两姐妹便被困在了这里。在搜寻逃跑线索的过程中，澪慢慢弄清楚了皆神村的来历和当年的惨剧。原来这里有用双子祭祀深洞“虚”的习俗，而轮到黑泽八重以及黑泽纱重这对姐妹执行仪式时，两人携手逃出了村庄。在逃亡的过程中，纱重因为跌下山道而被村民抓回，只有八重一人成功与等在村外的宗方良蔵汇合。村人无奈之下仍然执行了秘祭，可纱重的愤恨和不完整的双子导致了仪式的失败，将所有村民变成了怨灵。最终，澪通过地下密道来到虚面前，与姐姐茧共同面对未知的命运。



作品评析

可能有不少此系列的忠实拥趸其实是从本作开始接触“《零》系列”的，这其中有几个原因。第一应该是厂商加大了宣传力度，在游戏发售前一年左右便在各大游戏展上频繁亮相，那一抹鲜亮的红色想必吸引了不少媒体和玩家的目光。其次，只要对比本作与前作的人物，我们很容易看出《零 红蝶》在服装细节方面加入了很多讨巧的设计，比如精致的蕾丝花边、吊带等小装饰。在整体的画面风格上，本作则更注重各方面的真实性，特别是灵体的造型细节尤为突出，给人一种更确切的恐怖感受。随着“《生化危机》系列”的崛起，人们似乎早已分不清惊悚与恐怖究竟有什么区别，仿佛二者从来就是一体的。而以静制动的“《零》系列”则给了我们一个清晰的答案。只有那种直达心灵深处的阴森和刺骨冰寒才是“恐惧”的真正含义，只有具备这种素质的游戏，才能让电视机前的玩家对即将发生的未知充满惧意。

标题	机种	发售日	售价	封面
《零 红蝶》	PS2	2003年11月27日	6800日元（除税）	
《零 红蝶 PlayStation 2 the Best》	PS2	2004年8月5日	2800（除税）	
《FATAL FRAME2 Crimson Butterfly》	XBOX	2004年11月11日	44.49美元	

经典场面



两姐妹来到小溪边游玩，妹妹天仓澪发了一会儿呆之后，忽然发现姐姐竟然独自一人朝幽深的树林中跑去。而在最前方引领着姐姐的，正是一只幽灵般的猩红色蝴蝶。



在寻找姐姐的过程中，澪只身来到了黑泽家。接二连三的闪电过后，她渐渐看清了面前的景象——堆满整个房间的尸体和身着染血白衣的少女。



茧平躺在紧挨着虚的石台上，拉过妹妹的双手卡住自己的脖子。一阵天旋地转的晕厥过后，澪茫然地拿开双手，紧接着便在姐姐那雪白的脖颈上看到了血红色的刻印。





相比前作的亮点

《零 红蝶》从公布之初就有一个显著的特点，那就是在大量使用了“红”这一看似鲜艳，实则诡异的颜色，让这款恐怖游戏的氛围焕然一新。



思念的痛苦远胜刺青的怨咒



标题	机种	发售日	售价	封面
《零 刺青之声》	PS2	2005年7月28日	6800日元（含税）	
《零 刺青之声 PlayStation 2 the Best》	PS2	2006年7月6日	2800（除税）	



剧情介绍

自由摄影师黑泽怜在一次外拍之后意外地发现照片中出现了早已身亡的未婚夫优雨的身影。在这之后，除了对亡者的思念以外，现在又多了一件让怜备受折磨的事，那就是每个夜晚必定会到访的可怕噩梦。在梦境之中，怜只身来到一幢神秘的大屋，与徘徊其中的怨灵们交锋、交谈。未婚夫生前好友天仓萤的帮助让怜渐渐明白了事情真相。原来这座大屋原本被称作久世之宫，曾经是古老祭典的举行地。后来，一位名叫久世零华的少女被选为了刺青巫女，当她最终被四根刺青木牢牢地钉在历代刺青巫女沉睡的地方时，心上人乙月要的突然出现和随即被杀让零华那空前的悲愤瞬间爆发，整个久世之宫因此进入了永恒的安眠。于是，怜决定再举行一次“刺魂之仪”，平息这一切怨恨。

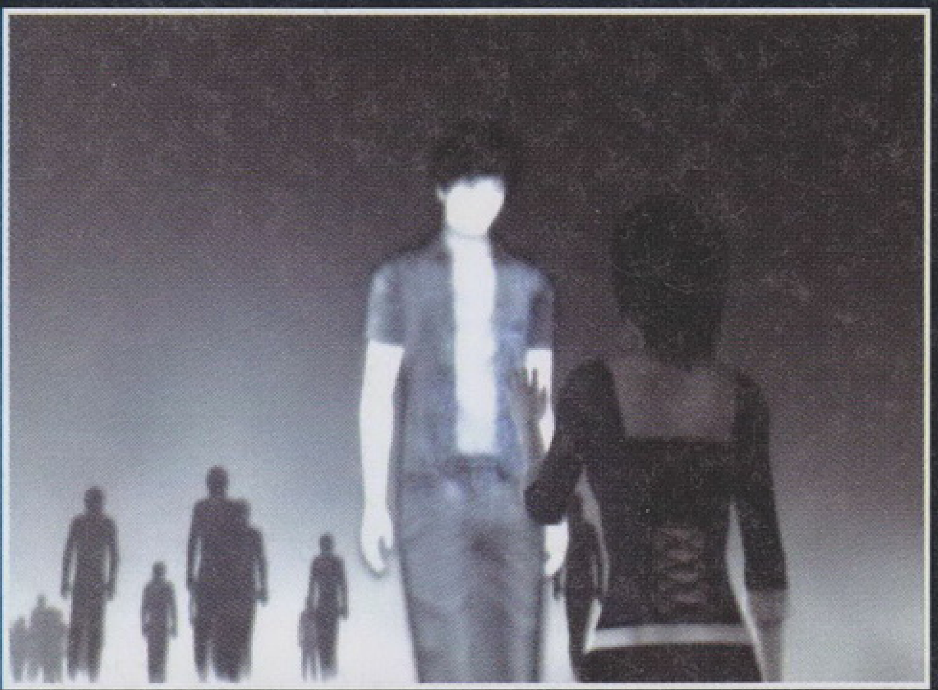
经典场面



黑泽怜挣扎着从车祸现场爬起来，忍住剧痛朝前走去。看到未婚夫优雨静静地躺在车里，她双腿一软，蹲坐在恋人身旁。



久世要来到古社深处见零华，但却被家主夜舟残忍杀害。心上人的惨死引发了零华最深沉的痛苦、自责、愧疚，以及……怨恨。



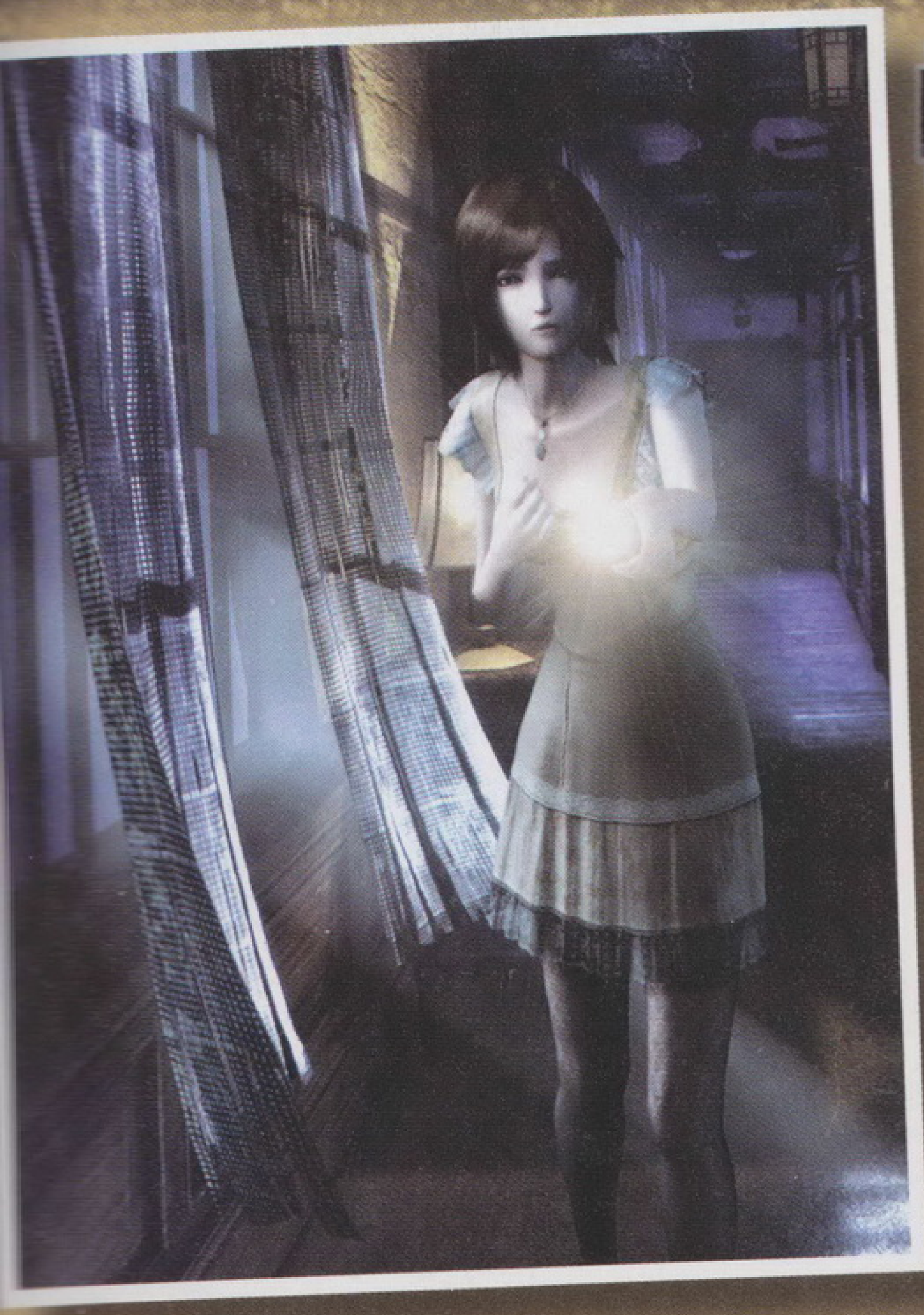
思念的痛楚推动着她全力朝优雨的灵魂跑去，苦苦哀求对方带她一起离开。可温柔的男子轻轻松开怜的手，转身飘向另一个世界。

作品评析

当更加纯熟的恐怖气氛营造手法以及更加便捷的操作、质量进一步提升的画面已经不足以吸引更多的玩家来关注这款游戏时，制作人在剧情结构上对系列的最新作品进行了大刀阔斧的改良。其中最大的改变是故事主人公变成了三个人，情节也按三条互有交叉的路线并行展开，让玩家可以从不同的视角经历整个事件。值得称道的是，制作人用种种特殊的意象和表达方式将女主人公的自责与绝望真实地展现在了玩家面前，一个外表坚强，内心脆弱的现代女性形象呼之欲出。游戏结尾部分对怜和优雨的最终离别有十分精彩的描写，无论是台词、镜头、音乐还是人物表情都堪称无懈可击，在将整个游戏的剧情推上高潮的同时，也表达了制作人对“死者”这个特殊群体的思索。

相比前作的亮点

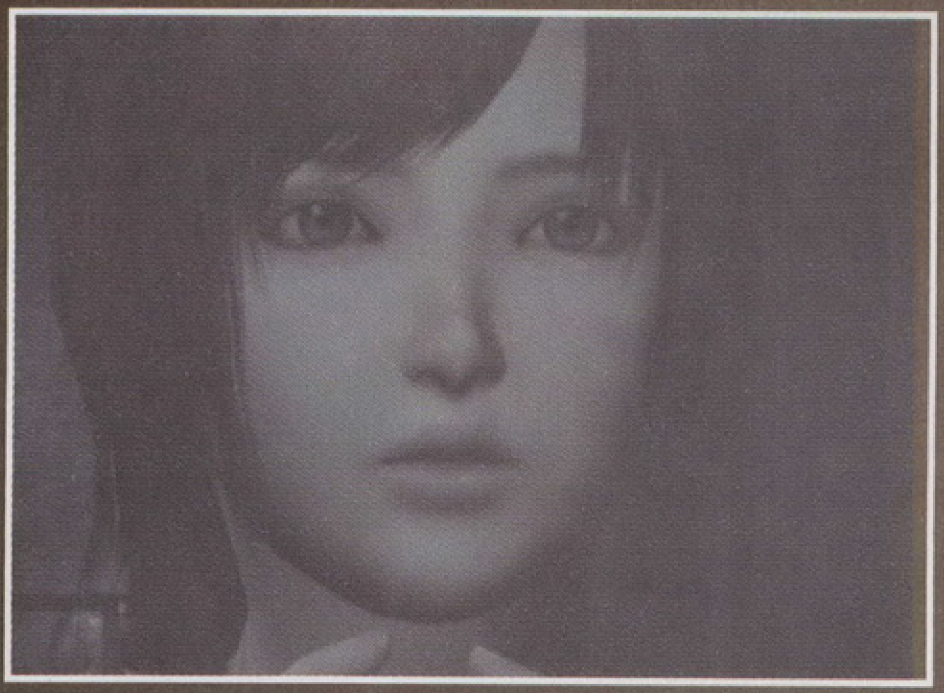
虽说性感美貌的黑泽怜大姐的确一下子抓住了不少玩家的目光，但游戏整体进行方式的大幅度改变也为这款作品注入了崭新的元素，给人以独特的新鲜感。



剧情介绍

位于本州南面的胧月岛上正在举行十年一次的胧月神乐，在活动进行过程中，有五名年幼的少女忽然失踪，虽然她们后来被一名刑警给找了回来，但几乎全都失去了那段时间的记忆。十年之后，曾经失踪的少女中相继有两人死于非命。流歌在得到这个消息之后乘船前往故地调查。她不久后发现自己当年被人带走后参加的，正是禁忌的仪式“归来迎”，然而仪式最后以失败告终，巫女灰原朔夜倒在地上不省人事。仪式发生两年之后，本不该苏醒的朔夜突然醒了过来，见到她的人全都在惨叫中失去性命。事隔十年，又是一个月蚀之夜，流歌只有击败化为怨灵的朔夜才能解放一切被囚禁在岛上的灵魂。月夜之下的归来迎仪式，能够顺利进行吗？

经典场面



流歌想起了身为面具制造师的父亲宗也，美丽的母亲小夜歌，可无论如何也想不起正在敲打面具的父亲究竟是什么样子。



当雾岛的灵魂完成小夜歌的嘱托，将月蚀之面交给流歌后回想起了所有的真相，静静地伫立在自己的遗骨旁。



流歌在月读崎的灯塔上成功完成归来迎，在岛上徘徊了许久的灵魂终于有了归宿。父亲那张严厉之中不乏温柔的笑脸，将常伴在流歌的身边。

作品评析

自从听说系列最新一部作品将登陆Wii平台那一刻起，我想有很多玩家和我一样，便再没有期待过《零 月蚀假面》在画面上能有什么大的进步。实际效果和最初的想像也差不太多，保持，或者说延续了PS2的画面风格，也许这种主机性能限制造成的朦胧感也正好符合制作者的本意。虽然Wii的体感操作特色在游戏中的运用程度并不算高，但都显得很巧妙，与整体的环境气氛融合在了一起。而游戏的基本结构和推进方式并没有因为加入了颇具新意的操作而改变，依旧遵循了搜索+解谜+战斗的套路。在很多游戏的续作都为了求新求变而几乎完全抛弃系列最初的一些理念时，《零 月蚀假面》并没有盲目跟风，即便面对的是一台操作方式如此不同的主机，也依然紧紧抓住了系列的核心特色。这款游戏里依然是一个与血腥无关，但却可能让人连在移动脚步时都战战兢兢的世界。

标题	机种	发售日	售价	封面
《零 月蚀假面》	Wii	2008年7月31日	6800日元（含税）	





相比前作的亮点

人物设计更加讨巧，更符合绝大多数玩家的审美特点。恐怖氛围的构建一如既往，同时又不乏新意。

周边介绍

官方攻略本

《零 ZERO官方攻略本》



●出版日期：2001年12月
●出版单位：讲谈社
●售价：1260日元（含税）
●推荐度：★★★

这本书以最短流程、各种浮游灵的拍摄方法为主要内容，内容简单，但比较实用。不过书中的数据有几处错误，而且对战斗部分的解说也比较粗略，甚至没有对付BOSS的技巧和注意事项，相对于另外一本《零 ZERO完全攻略本》来说，在实用性上有一定欠缺。

《零 ZERO完全攻略本》

●出版日期：2002年1月
●出版单位：SOFTBANK Creative
●售价：1575日元（含税）
●推荐度：★★★★★

本书由The PlayStation和Entertainment书籍编辑部共同编写，在内容上比官方攻略本要详实很多。包括具体的战斗方法、地缚灵资料以及射影机性能等内容。另外还有开发者访谈等读者比较关心的内容，介绍了很多游戏制作过程中的曲折和内幕，相对来讲比官方攻略本更具可读性。



《零 红蝶 The Master Guide》



●出版日期：2003年11月
●出版单位：电击Playstation编辑部
●售价：1470日元（含税）
●推荐度：★★★★

和游戏同时发售的攻略本，在内容上自然不是很精细，感觉更像一本入门手册。游戏流程也只有一周目的第一刻到终刻为止，记录了完成游戏的最短流程。此外还有浮游灵、怨灵的出现位置以及道具、胶卷等资料。部分故事背景和人物资料也收录其中，相对比较详实。

《零 红蝶官方完全攻略本 魂镇之书》



●出版日期：2004年1月
●出版单位：Fami通书籍编辑部
●售价：1260日元（含税）
●推荐度：★★★★★

内容非常详实，用图片的形式详细介绍了与各种怨灵的战斗方式以及浮游灵的拍摄时机、方法，各个谜题的解答也十分细致。而且售价低廉，对于想要完美通关的玩家来说，这本书可以说是必不可少的。

《零 刺青之声官方最速攻略本 梦魂之书》

●出版日期：2005年7月
●出版单位：Fami通书籍编辑部
●售价：1050日元（含税）
●推荐度：★★★★

本书可以看作是游戏的初期攻略本，完全没有涉及跟结局有关的内容，不过道具配置、浮游灵的出现地点等内容倒是比较详实。美中不足的是书中对每一场BOSS战的难度并没有太多提示。另外，书中没有介绍作为游戏特色之一的各种文件、放映机胶片等内容，或许是将其留给了之后出版的《导魂之书》吧。



《零 刺青之声官方完全攻略本 导魂之书》



●出版日期：2005年10月
●出版单位：Fami通
●售价：1680日元（含税）
●推荐度：★★★★★

除了游戏攻略以外，本书中还收录了所有的心灵照片、二周目以后的隐藏要素以及角色之间的关系、故事背景等内容，此外还有一份“与心灵及镇魂相关的研究报告”，可以说网罗了与《零 刺青之声》有关的一切。

《零 月蚀假面 World Special Wii任天堂官方攻略本》

●出版日期：2008年10月
●出版单位：小学馆
●售价：1470日元（含税）
●推荐度：★★★

本书的篇幅较小，内容也相对比较简单。除了地图、怨灵和浮游灵的出现位置、道具列表等攻略情报以外，完全没有其他任何补充的信息。比如“《零》系列”特有的各种笔记、记录，以及本作广受好评的人物设定等资料也都没有收录其中。



周边书目介绍

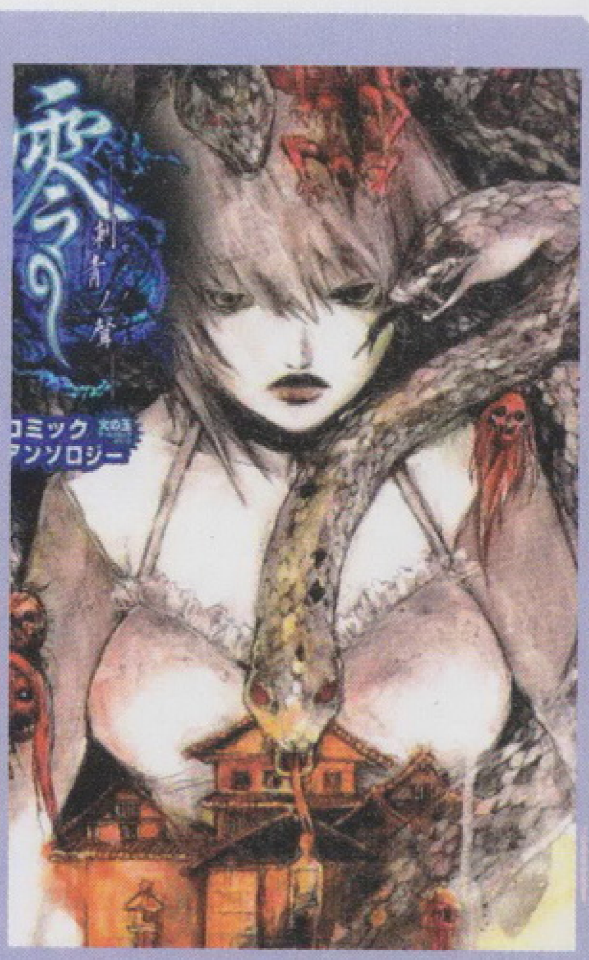
《零（zero）零 红蝶 恐怖FanBook怨灵之刻》



- 出版日期：2003年5月
- 出版单位：实业之日本社
- 售价：1500日元（除税）
- 推荐度：★★★★★

这可以说是为系列爱好者量身定制的一本书。内容包括前两作的画集、故事回顾、游戏情节解说、恐怖要素分析等等。此外还包括游戏开发过程中遇到的灵异事件、趣事以及一些十分短小精悍的短篇小说。这不是一本游戏攻略，但却能帮助读者更深刻地了解这个游戏世界。

《零 刺青之声 漫画选集》



- 出版日期：2005年12月
- 出版单位：光文社
- 售价：950日元（除税）
- 推荐度：★★

本书的人物造型、画面风格可以说是与原作格格不入，加入了太多画师个人的习惯和特点，这一点让人有些无法接受。此外故事情节的安排也有明显问题，很多地方都给人意犹未尽的感觉，没有好好地把一个事件交待清楚，售价相对比较高则是本书的另外一个弊病。不推荐给原作狂热爱好者以外的读者。

其他扩展作品

《零4D》



- 类型：3D立体电影
- 制作单位：VSL公司
- 上映时间：2004年7月17日
- 推荐度：★★★★★

这是一部以《零 红蝶》的故事为基础改编的立体电影，由日本知名3D动画制作厂商VSL负责制作。而为了保持电影气氛的原汁原味，导演依然是游戏原作的CG过场动画导演下山天。作为一部需要佩戴立体眼镜才能充分体验的影片，本作无疑进一步加强了画面的临场感和音乐、音效的震撼体验，但原作之所以具备极为惊人的恐怖能量，还在于游戏机专有的人机互动特性。在进行游戏时，玩家不单单只是在观看一个个惊悚的场景，还要亲手操纵，这种形式带来的投入度始终是电影、电视等传统媒体无法企及的。

《REAL 零》



- 类型：手机游戏
- 制作单位：TECMO
- 上线时间：2004年8月
- 推荐度：★★★

这款游戏巧妙地运用了手机普遍具备的照相功能，允许玩家将拍摄的照片与怨灵的图案相结合，将游戏与真实的生活联系起来。虽然现在看来游戏的画面稍显简陋，但以当时手机游戏的平均水准来说，算得上是比较出色的。

主题曲CD

从《零 红蝶》开始，系列后三部作品的主题曲都是由嗓音极富特色的女歌手天野月子演唱。这些主题曲都是歌手为游戏专门创作的，现在已成了“《零》系列”的另一大特色。下面介绍的便是收录了《蝶》、《声》、《零之调律》这三首主题曲的CD。

《天龙》

- 发行日期：2004年1月26日
- 唱片公司：Pony Canyon
- 售价：3150日元（含税）
- 推荐度：★★★★★



这张专辑的歌曲名全是单个汉字，显得非常有个性。主打曲目《蝶》、《鲛》更是充分体现了演唱者极富穿透力的高亢嗓音，摇滚味十足。可以说是一张充分体现了天野月子个人魅力的专辑。

《A MOON CHILD IN THE SKY》



- 发行日期：2005年9月21日
- 唱片公司：Pony Canyon
- 售价：3150日元（含税）
- 推荐度：★★★★

《零 刺青之声》的主题曲《声》乍一听或许觉得和《蝶》有些相似，但其在曲调和意境的把握及表现上跟以往相比有了明显的进步，听的次数越多越感到引人入胜。此外这张专辑中的歌曲风格变化极大，有的舒缓，有的激烈，可以由此看出歌手多变的表现能力。

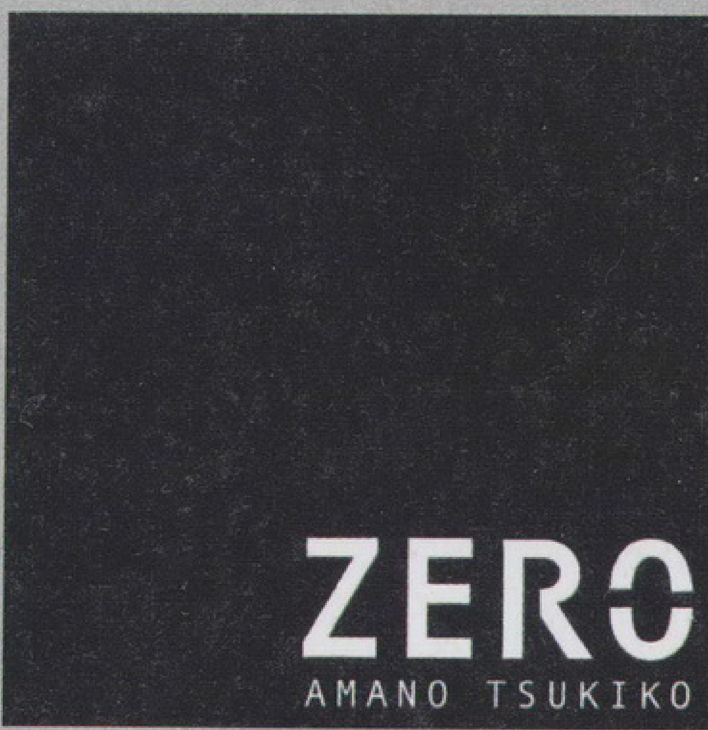
《零之调律》（单曲CD）

- 发行日期：2008年7月30日
- 唱片公司：Pony Canyon
- 售价：1050日元（含税）
- 推荐度：★★★★



从之前两首主题曲的歌词我们可以看出，具备极强的叙事性和诗意是这些曲子的共同特色。这次的《零之调律》也不例外，将游戏主人公的困惑、失落和无助表现得淋漓尽致，继承了系列主题曲一贯的高水准。

《ZERO》



- 发行日期：2008年9月3日
- 唱片公司：Pony Canyon
- 售价：3150日元（含税）
- 推荐度：★★★★★

由于天野月子在2008年8月1日突然宣布将在年内完全停止以歌手身分进行的活动，转到幕后进行创作，因此这张专辑有可能是她最后一次献声。其中同名主打歌《ZERO》是《零之调律》的英文版，听来别有一番风味。


零
zero

雏咲深红







为了寻找失踪在冰室邸的哥哥真冬，深红来到了这间传说中闹鬼的大屋，并用母亲留下的射影机与徘徊在屋中的怨灵勇敢地展开了战斗。对于深红来说，哥哥是她最亲的人，也是她惟一能向之敞开心扉的人。正因如此，哥哥最终的选择才会让她如此难过。

在制作人心目中，深红才是最适合“《零》系列”这种和风式恐怖游戏的主角形象。之所以命名为深红，是由设定中的幸运色而定的。

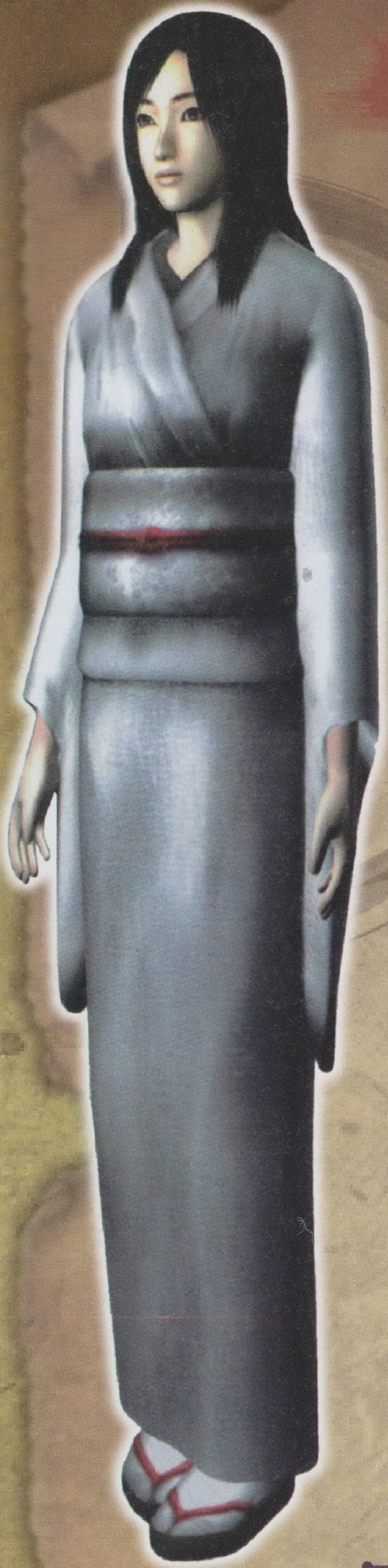
雏咲真冬



深红的哥哥，也是她惟一的亲人。与深红一样，真冬从小也为自己身上的灵力所困扰着。为了寻找失踪的恩人——作家高峰准星，他来到了冰室邸，不过因相貌与雾绘生前的恋人——异乡客一模一样而幸免于难。

虽然平日里不苟言笑，但真冬其实是个很温柔的人。也正是因为这份温柔，他才会在最后选择了与雾绘在一起。但他没有想到，自己的消失会给妹妹造成多大的心灵创伤……

此外，真冬这个名字来源于葛原妙子的短歌（雪しづか终世めとらぬわが兄をゆめ纯洁とおもわざれども），借由雪来指代纯洁善良的哥哥。



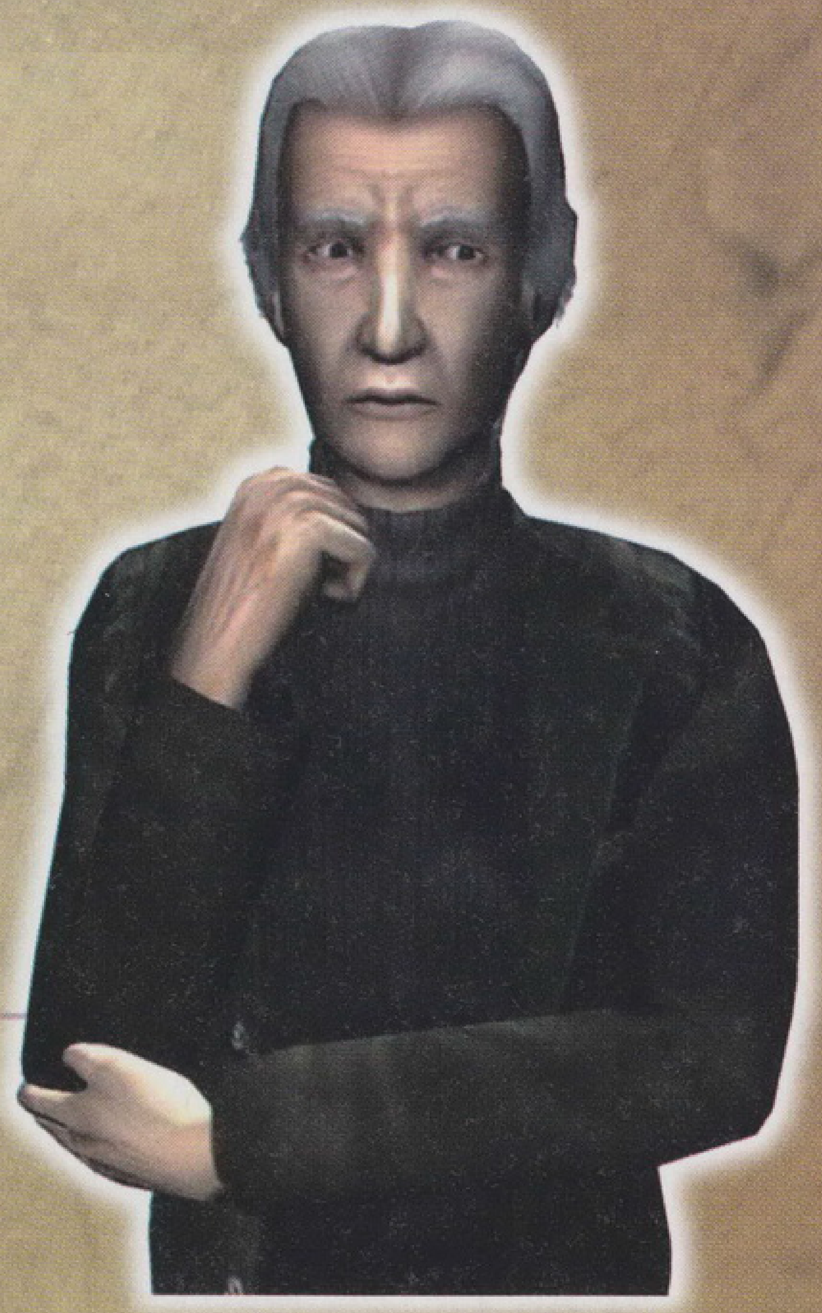
雾绘

冰室家世代相传的裂绳仪式的最后一任巫女。她与来到冰室家的异乡客间产生了恋情，却因此导致对方被杀害。当举行仪式时，雾绘对令恋人遭致不幸的自己感到非常悔恨，而这份对于现世的执着思念也导致了仪式的失败。祸刻引发的瘴气弥漫了整个冰室家，令所有人都变成了怨灵。为了发泄自己心中的痛苦与愤怒，雾绘会将每个进入冰室邸的人的四肢拉裂，让他们都感受到裂绳仪式的痛苦。由于真冬与异乡客相貌极为相似，因此雾绘没有对他下手，而是希望将真冬拉进暗之世界这一边。



小雾绘

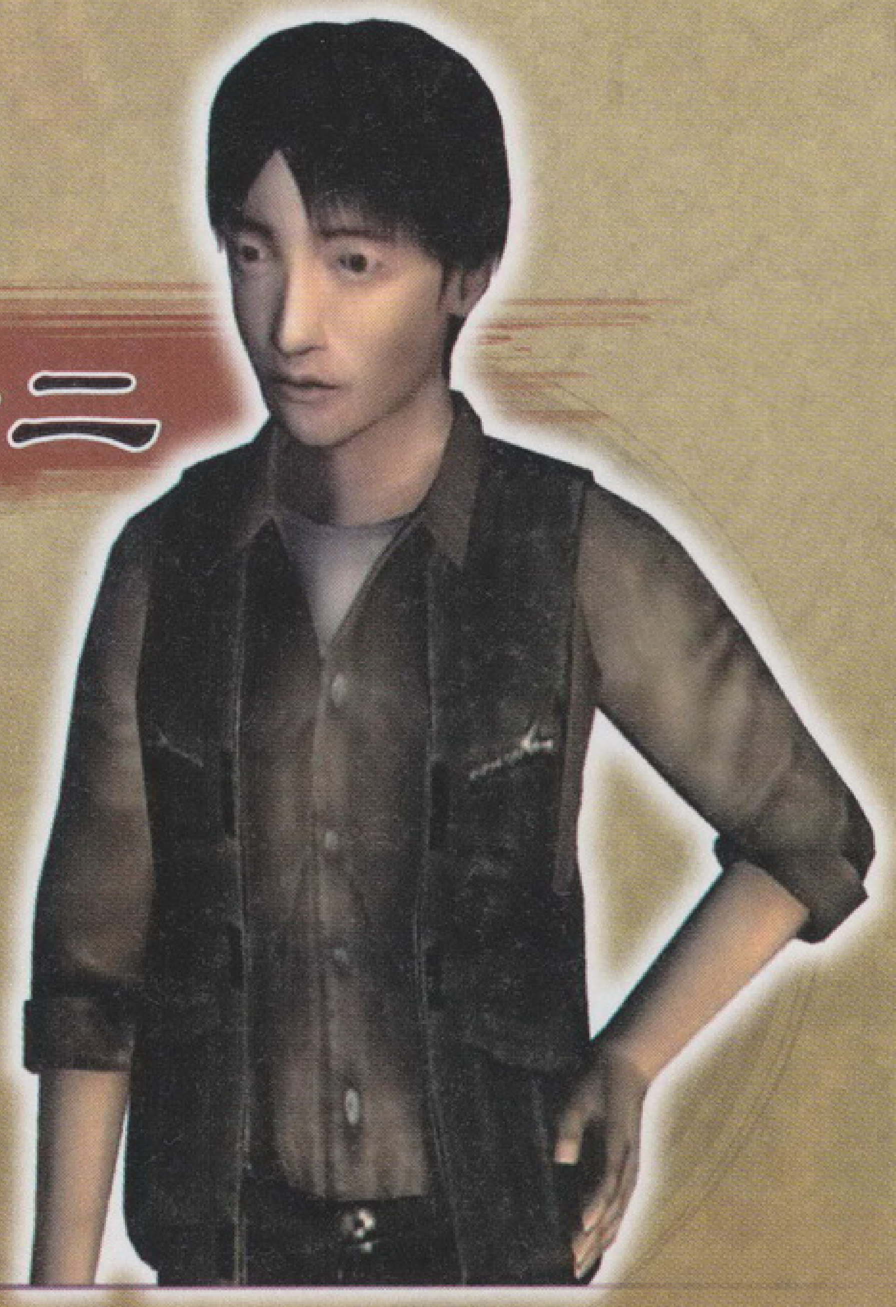
虽然雾绘已经变成了怨灵，但她心中的良知部分却独立了出来，以七岁小女孩（被选为绳之巫女的时刻）的形态帮助来到冰室邸的人。而也正是由于她一路上的帮助，深红才能在最后找到哥哥。



高峰准星

著名神秘类小说作家。他为了本作品的取材而来到冰室邸，却被雾绘诅咒而死，并变成怨灵徘徊在屋中。由于他对真冬有恩，因此后者才会前往冰室邸寻找他的踪影。

绪方浩二



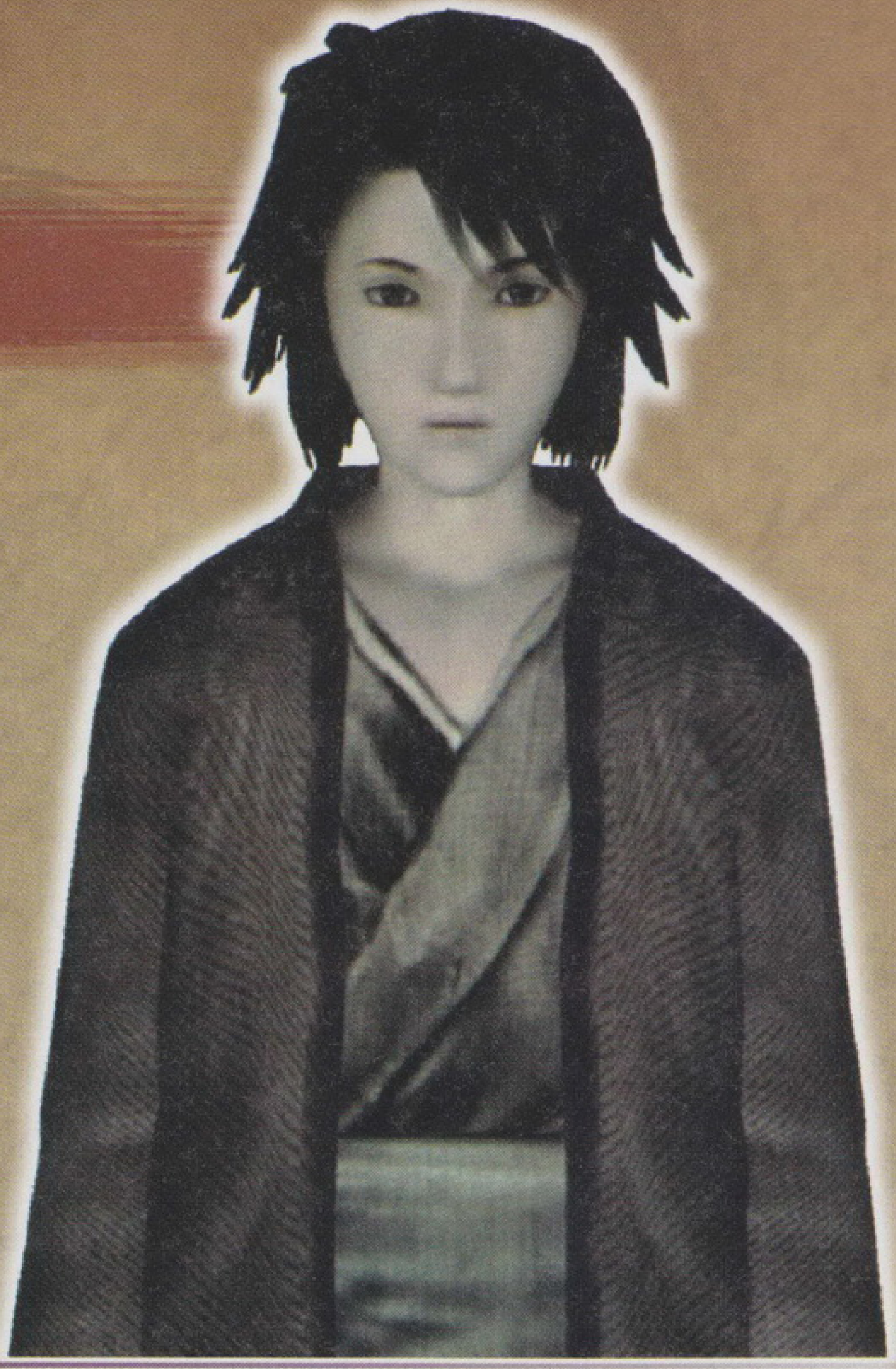
高峰准星执笔的杂志的责任编辑，与高峰一同前来冰室邸进行取材工作，却死在了雾绘的诅咒下，并变成怨灵徘徊在屋中。



平坂巴

高峰的助手兼秘书，也有着一点灵力，能够感受到灵体的存在。在前往冰室邸取材前她就感到有些不安，而在去到那里之后更是感觉到了弥漫在房内的异样气氛。平坂巴同样死在了雾绘的诅咒下，并变成怨灵徘徊在屋中。

异乡客



在雾绘举行裂绳仪式前，这位从外地来的青年来到了冰室家。他认为背负着绳之巫女命运的雾绘非常可怜，因此总是找机会与她说话。慢慢地，两人的心也产生了交集。在察觉到这个异乡客的存在会影响到仪式后，冰室家家主命令神官杀死了青年，并将他抛进了逢魔之渊。



雏咲深雪

宗方美琴的女儿，深红和真冬的母亲。深雪从小就有着很强的灵力，也因此受到了周围人的排斥。当察觉到自己的儿女也有与自己相同的能力后，深雪苦恼不已。由于射影机灵力的影响，深雪最后也和母亲一样上吊自杀了。



冰室家家主

冰室家最后一任家主，以其赏罚分明的家训及高超的剑术受到了下人的一致敬仰。为了不让仪式失败，他杀死了雾绘爱慕的异乡客，但没想到却导致了仪式的失败。当祸刻发生后，已经发狂的他杀死了冰室家的所有人，而后自杀身亡，化为怨灵徘徊在冰室家。

宗方美琴

宗方良藏与黑泽八重的女儿，深红的祖母。拥有灵力的她自小便能看见奇怪的东西。在一次整理房子的过程中，她遇到了小雾绘，并从她那里得到了可以拍到看不见的东西的相机——射影机。而在之后的一次捉迷藏中，美琴与其他四个一起玩的小孩神秘失踪了。八重因此精神崩溃，并于之后自杀，而宗方良藏也因受到诅咒而死。

实际上，当时美琴和同伴都遇到了怨灵。同伴都被怨灵抓走，而美琴虽然因为射影机的保护幸免遇难，却失去了当时的记忆。后来，美琴在山中被人发现，由于她的父母都已去世，因此在警方的安排下被雏咲家收为养女。结婚后，美琴生下了一个名为深雪的女孩。



亡灵

在祸刻的时候被雾绘所杀的人们化成的怨灵，身体同样被绳子所缚起，在他们的心中没有理念和意识，只是不断对闯入这里的人类进行攻击，虽然突然出现的模样很可怕，但是其实却不是那么强大的敌人。





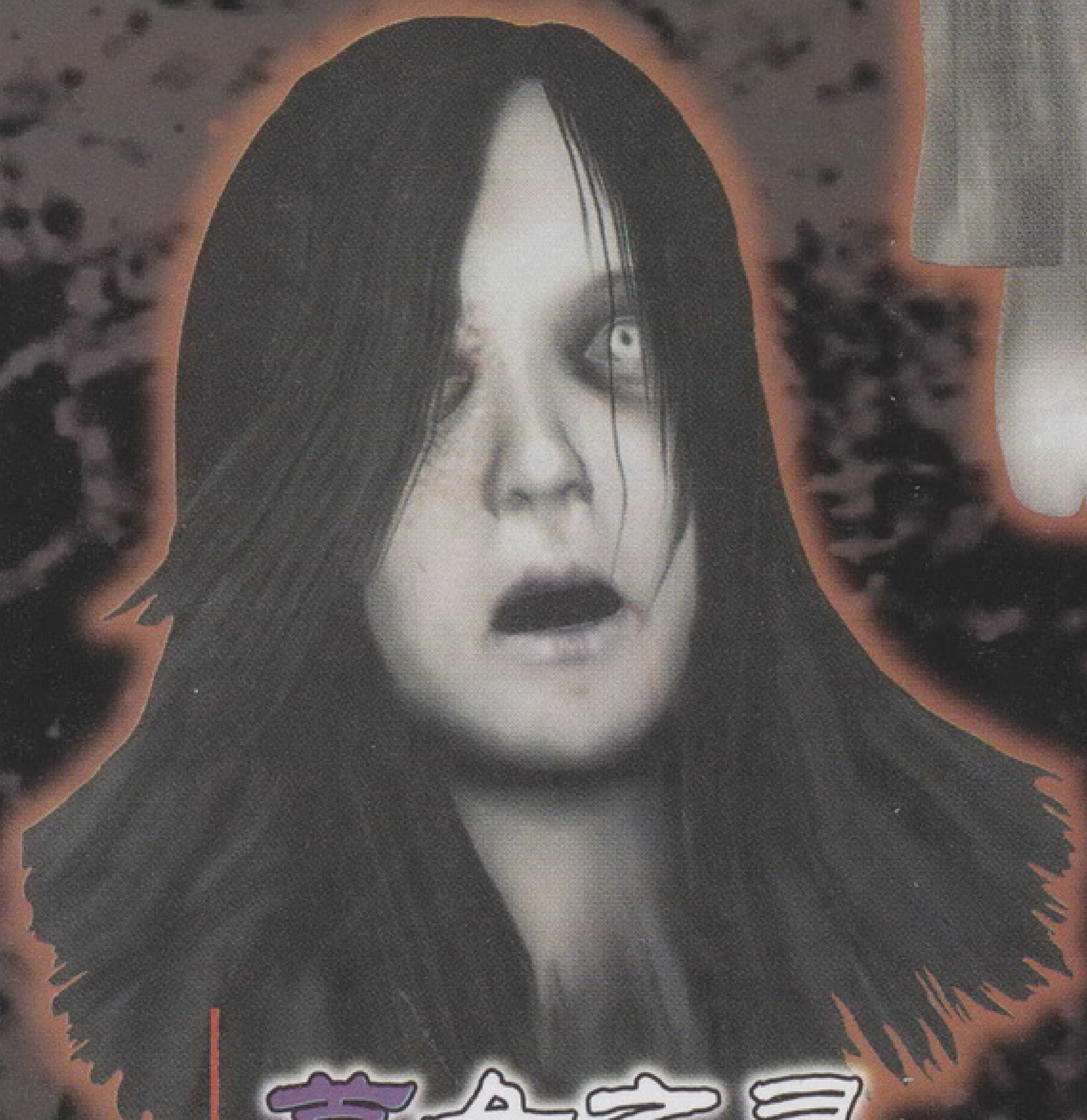
雾绘

最后一个绳之巫女雾绘死后化成的怨灵，四肢和头都被绳子缚起，白色巫女服和黑色长发的搭配十分简单，但是也是最恐怖的怨灵。因为她的原因，冰室邸变成了一片死地，在那之后她分裂成了两个，我们看到的这个代表了雾绘完全邪恶的一面，浑身的血污都似乎在说明曾经发生的那场可怕灾难。



井户少女之灵

宗方良藏的女儿美琴的朋友死后化成的怨灵，她在和美琴一起玩捉迷藏游戏时失踪，之后去向不明。游戏的第二夜中，她会在井中说：“快一点发现哟”，而在井前站住调查的时候，就会突然出现进行攻击。虽然脸上的伤疤和表情会让人大吃一惊，但是仍然可以看出生前应该是个相当可爱的孩子。



首女之灵

在祸刻发生时，被发狂的冰室家当主砍断首级的女人化成的怨灵，之后只剩下一个头颅漂浮在成为死地的冰室邸。她同样会在游戏的一、二、三夜中成为无限怨灵。

人物
剧情
结局
名词
秘话
文档
设定
访谈



因瘴气而死的人们

在裂绳仪式失败之后，从黄泉之门蜂拥而出的具有令死者复活威力的瘴气使所有人发生了异变，这一刻被称为祸刻，在祸刻中死亡的人们化成了各种怨灵在冰室邸中徘徊。



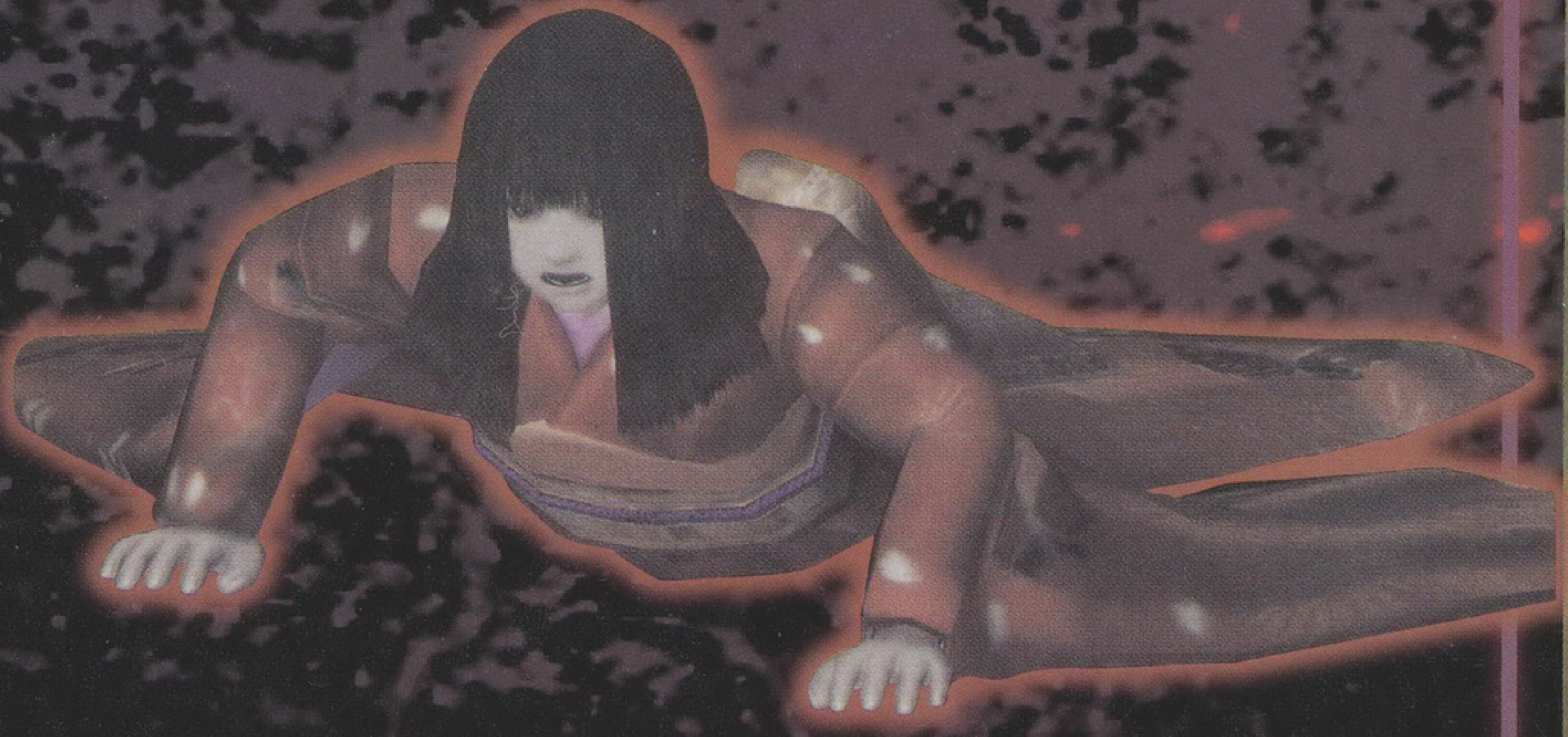
目隐之鬼

在目刺仪式中被刺瞎双眼的小女孩死后化成的怨灵，在目刺仪式中，所有人都戴上假面，以捉迷藏的形式将被选中为“恶鬼”的小女孩骗到仪式举行的地方，刺瞎她的眼睛，以此削弱来自黄泉之门的怨气。由于双目失明的缘故，对声音十分敏感，与雾绘差不多是同样的年纪。



首折女之灵

从月见台跌落下来的女人化成的怨灵，从相貌来看生前相当漂亮，穿着优雅的和服，但是折断的脖子使其看起来有股难以形容的诡异感。在游戏的第一、二、三夜，她会成为无限怨灵反复出现。



爬行的少女之灵

民俗学者宗方良藏之女美琴的朋友，游戏初期就能在“和人形之间”中遇到她，身着红色和服，以爬行的方式移动，相貌十分可爱。

《零 ZERO》剧情概括

为了寻找失踪的恩人——作家高峰准星，雏咲真冬来到了一间被称为"撕裂之家"的鬼屋——冰室邸中，但不久之后，真冬便神秘地与外界失去了一切联络。而在两个星期后，担心哥哥安全的深红也来到了冰室邸。

真冬与真红兄妹两人从小便有着强烈的第六感，能够看到一些常人无法看见的诡异的东西，这似乎也是由于血缘的关系，因为母亲遗留给他们的遗产之一，便是能够封印恶灵的射影机。在冰室邸内，真红发现了本应由哥哥带在身上的射影机，却怎么也无法找到哥哥的身影，而此时，危机与恐惧也将她团团笼罩了起来。

因为她所要面对的，是无数徘徊在这间大屋中的恐怖冤魂。

随着一步步的探索，深红渐渐通过各种文件明白了之前在这所大屋中所发生的事情。前世、今生、裂绳仪式、作为祭品的巫女，以及那段被残忍扼杀的恋情……

最后，深红终于以御神镜封印住了黄泉之门，而在那里等待着她的，则是一个悲伤的女子怨灵——冰室雾绘。

数百年前，冰室家是为某一山村担当祭礼仪式的名门望族，他们会以裂绳仪式将黄泉之门封印住，以避免从另一个世界来的怨念侵袭到现世中，而这一家族也因此受到了附近村民们的敬重。

除了要借助御神镜的力量外，裂绳仪式的关键之所在，就是仪式的祭品——被选中的绳之巫女，她们将会以自己的身体阻挡来自地狱的怨气。在举行仪式时，绳之巫女会被放在一个圆台上，四肢和头部都被另一侧绑在轴轮上的绳子捆紧，然后再以轴轮不停地拉紧每一条绳子。每一任巫女的任期长达3669天，而在最终她们都会被送入黄泉之通道离开这个世界。对于绳之巫女来说，她们遭受的痛苦是常人根本无法想像的，但由于她们从小就要断绝与外界的联系在冰室家接受真空式的教育，并一直被灌输着"献身为己身之义务"的信念，所以一直以来仪式都没有失败过。

直到那一天的出现……

被选为绳之巫女的少女必须排除一切杂念，做到心中彻底的纯净。但最后一任绳之巫女——冰室雾绘却在非常偶然的情况下爱上了一位来到此地的异乡人。由于举行仪式的时刻——祸刻即将到来，为了让雾绘心死，冰室家的人残忍地杀死了异乡人，并欺骗雾绘说她的恋人已经远走他乡离她而去。但他们却不知道，雾绘在自己的梦中已经完全知道了发生的这一切……

虽然雾绘苦苦哀求想再见恋人一面，但冰室家的神官们还是强行举行了仪式。可是由于雾绘对于凡间的思念过于强烈，仪式失败了，自黄泉而来的怨念也在瞬间笼罩了那一区域。冰室家的家主无法承受这种打击，再加上瘴气的影响，于是彻底发疯了，他疯狂地杀死了冰室家的所有人后自杀，而这个显赫一时的家族也从此销声匿迹。多年来，雾绘的怨灵一直徘徊在这间大屋内，精神也已变得疯狂的她只剩下对这世界的仇恨，而她善良的一面则幻化成自己的幼年形态，一直在那里苦苦等待着能够再度封印黄泉之门的人。

从仪式失败的那一天起，凡是踏足这间大屋的人都会被雾绘以及冰室家的怨灵残忍杀害，并强行拉到另一个世界中，但深红和真冬的到来却令这一切改变了。

不知是不是转世的缘故，真冬与雾绘百年前所深爱的那个异乡人长得一模一样，而真冬也在与雾绘相处的那些日子里了解到了女孩的悲惨遭遇。当深红利用射影机和御神镜的力量将黄泉之门再度封印时，真冬毅然决定留下来与雾绘一同待在黄泉之门的那一边，而深红只能孤独地含泪离开了那里。

你所不知道的《零 ZERO》

柴田诚

幻之序章

深红坐在哥哥真冬驾驶的车上，她从副驾驶席透过车窗，望着窗外不断远去的森林。身为杂志新编辑，真冬为了调查一起神秘杀人案，正向着偏僻山村进发。至今为止，已先后有三人在村子里失踪，他们的尸体被发现时，四肢和头部已被扭断。真冬的工作就是将这起事件与当地流传的神秘失踪传说结合起来，并加以记录。

日落西山，在回去的路上，深红看着死者的照片，她发现那些人的手脚上都拴着绳子，一种不祥的预感也突然涌上心头。由于旅途疲惫，深红不知不觉睡着了。

（这里是……）

深红站在一幢巨大日式房屋的玄关中，她看到了三个朝向门口死去的男人。从他们痛苦的死状来看，这些人正想要逃离什么。

从玄关走进阴暗的走廊，绳子垂了下来，正面镶嵌着一面大镜子。有两个人身体扭曲着死去了，他们靠着走廊，张着嘴正大喊着什么。深红走进一间有火炉的大房间中，里面有很多身首异处的尸体。

也许是梦的关系，看到如此恐怖的景象，她却感觉不到一丝真实。

深红准备由走廊返回玄关，走到大镜子前时，突然感到身后好像有什么似的。她回过头去，从镜子里看到的却不是自己，而是一个穿着白色和服的女人。那女人慢慢地，慢慢地从镜子里走了出来……

（赶快逃！）

第一次感到恐惧的深红飞快向玄关跑去。而走廊的情况突然发生了异变，无数只手从墙里伸出，想要抓住她。追赶深红的那个女人身后也伸出了无数只手。拼命奔逃的深红终于跑到了门前，但那扇门却紧锁着，根本无法打开。而她身后，是身穿白衣的女人，以及无数只伸向她的手……

恐惧，惊叫……

突然惊醒的深红发现汽车已经停下，真冬也从车里消失了。她四处张望，透过挡风玻璃看到了正渐行渐远的真冬。他的前方是一间巨大的日式房屋。深红立刻从车里出来，拼命喊着"哥哥"，但对方却毫无反应。她赶快带上手电筒，追了出去。过了通往玄关的桥后，深红发现了一架掉落的照相机。

"这是妈妈的相机……"

哥哥走进了一间敞着门的屋子，但门却开始慢慢地关闭了。不祥的预感越发强烈。深红捡起相机，准备追上哥哥，在门关闭的一刹那，她挤了进去。那里，正是她在梦中见到的大屋……

序章变更的原由

如果是小说或者电影，这样的序章还是可以的，但放在游戏里就太长了。而且我希望能尽快使用相机战斗，所以序章就变成由熟悉相机操作的真冬开始了。

第一夜的理念

我们希望通过比主角先进入冰室邸的人们的命运，来让大家联想到或许在真冬和深红身上也会发生同样的事情。

灵相册的产生

当时，我们尝试了很多种灵的出现方式和可见方式，比如突然有人影飘过，或者悄悄站在对面等。慢慢地我们发觉，如果把这些灵用相机拍下来也许会很有意思，所以就有了用相机除灵、收集灵照片的点子。

长长的动画剧情

编辑出现的那段动画为了能达到更加恐怖的效果，当时是按照电影水准制作的，所以长度大概是现在的两倍。但考虑到游戏的节奏，我们把它剪短了，不过慌张的深红将相机弄掉然后又捡起来等细节部分还是保留了下来。

漫长的第二夜

第二夜是整个游戏中最为漫长的一部分。这是因为故事原本分为五章，但制作人说游戏整体太长了，希望能浓缩为四章，所以我就把宗方家族的情节和目隐之鬼仪式的情节合并为一个部分，于是第二夜就变得很长了（笑）。

将这两部分合并之后，有不少地方就只能忍痛割爱了。宗方的妻子八重与深红的关系没能明确描述，还有玩捉迷藏的美琴由于害怕而逃走等剧情也没有详细说明。美琴从冰室家独自逃脱后，失忆的她在山中被发现。实际上我们本来还打算制作美琴逃到山中的情节以及被发现的动画之类的……不过还是将这里的内容放在报纸上介绍了。

遗物射影机之谜

从冰室家逃出的美琴后来成为了深红的外祖母，而雏咲家的射影机就是美琴在那个时候带出来的。

射影机完成品

在《零 ZERO》中登场的射影机是放入了御神镜的完成品，所以灵力很强。通过利用使用者的灵力，射影机的力量能发挥至最大限度，并将灵封印。使用者会被引入灵的世界中，进而患上精神疾病，发疯死亡，因此射影机本身就是一种很危险的存在。另外在《零 红蝶》中登场的射影机没有御神镜，是灵力较弱的实验品。

捉迷藏的延续

深红寻找藏在冰室家的孩子们实际上是有意义的。外祖母美琴当年在玩捉迷藏的时候逃走了，现在将由她的外孙女深红继续寻找孩子们。捉迷藏的延续将由外孙女来完成。

冰室家家主屠杀动画的变更

冰室家家主屠杀神官的动画中，原本的设定是村里的一个少女从佛间的梁上偷看到了当时发生的一切，而深红的视点与那个少女重合了。屠杀结束之后，家主发现了少女，这段情节就到此结束。但开发人员说以远景拍摄屠杀镜头很困难，于是就删掉了。最终夜有一段深红在梁上行动的情节，由于前面的部分删掉了，因此到这里就没有任何伏笔了。另外，佛间的横梁是通往美琴房间的暗道，也是雾绘的家人偷偷带她去见母亲的路。

闪电中的四颗首级

第三夜开始时，本来有一段情节是家主将神官的首级排列在架子上，突然闪电划过，那一瞬间，首级清晰可见。这段剧情在开发人员中广受好评，我自己甚至想把它做成壁纸，但由于内容上不太好，就删掉了，寻找放在架子上的首级的情节也相应作出了变动。

大厅的血迹

家主将大屋里的人杀尽之后，在大厅中自杀了。本来我们打算设定深红沿着血迹进入大厅之后，看到了家主身上插着一把日本刀死去的情节，但这里也因制作人的意见而删掉了，只保留了血迹。我觉得加入这段情节应该更能渲染恐怖气氛，但现在想想也许是太过分了。

讨厌木乃伊的开发人员

深红在进入月读堂地下后，看到了第一代绳之巫女没有手脚的木乃伊。原本我们打算设定成在通往黄泉之门的路上供奉着历代巫女的木乃伊，但相关的女性开发人员非常讨厌这种东西，她制作时一直在忍耐，看到这个企划后她喊道：“我再也不想制作木乃伊了！”结果这个计划就泡汤了（笑）。

会弹琴的人如是说

最终夜开头有一段情节是深红在弹雾绘所指的琴。游戏发售后，有会弹琴的玩家说，那段情节中弹琴的动作一塌糊涂。真对不起（笑）。

裂绳仪式中被删掉的情节

在裂绳仪式的动画中，我们还制作了撕裂的镜头和之后四分五裂的尸体，不过这些全都删掉了。另外深红进入那个房间时雾绘四分五裂的尸体也留在那里，这个后来也删掉了。

关于裂绳仪式

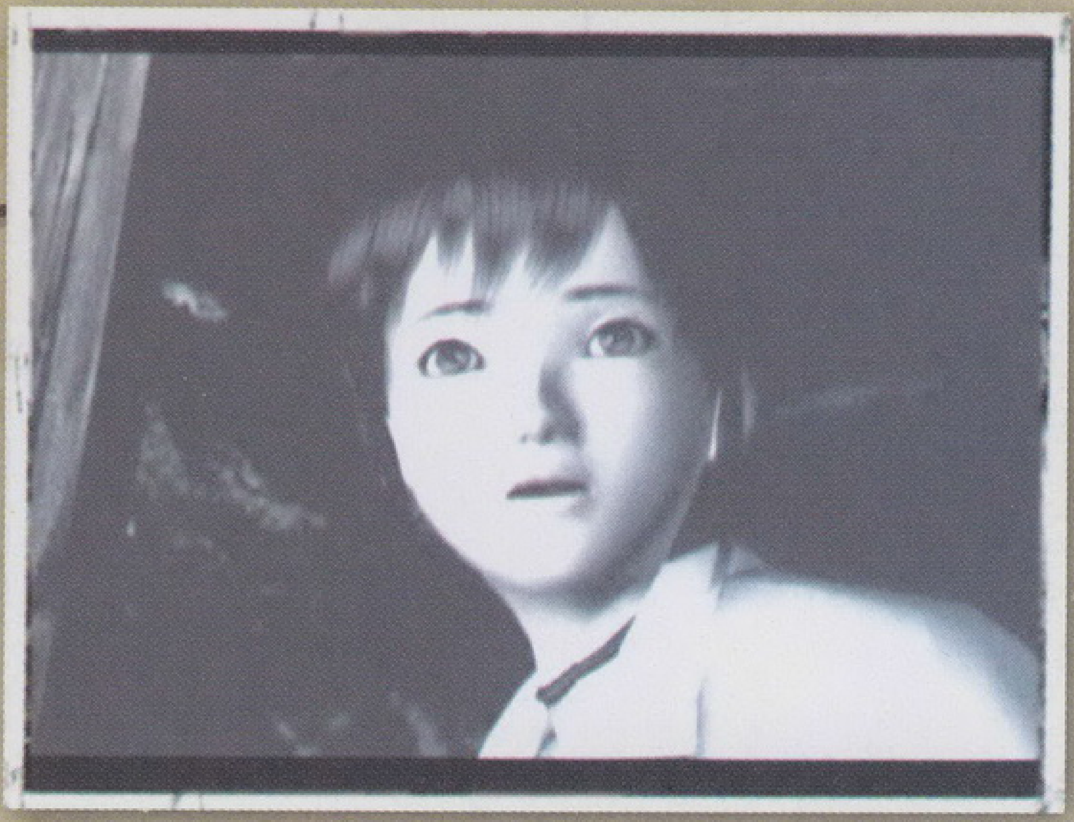
我想把这个游戏的最终BOSS设定为以最不希望的方式死去的人，这与最恐怖游戏的理念非常吻合，所以我就想到了裂绳仪式。当初制作人坚决否定，我对他说这只是一个设定，并不会表现出来，他也就答应了。不过最后到底还是做出来了。

裂绳仪式与御神镜的碎片

祸刻到来之时御神镜碎裂成了五块，这与在裂绳仪式中身体被分割成五部分正好相呼应。日式恐怖的可怕之处就在于相互呼应，相互映射，也就是事物之间的渊源很深。



结局赏析 离别



千钧一发之际，深红终于在雾绘的穷追不舍下找到了机会。当她将完成的御神镜嵌进石碑的同时，镜子也开始散发出耀眼的光芒。

在这道光芒的作用下，附着于雾绘身上的巨大瘴气渐渐消失。当光芒散去后，出现在深红眼前的，是重新回到了生前模样的雾绘，以及……她一直在苦苦寻找的哥哥真冬……

“哥哥！太好了……”深红惊喜地奔上前去。真冬似乎还没完全回过神来，呆在了原地。

处于同一情况的还有雾绘，她跪在地上，愣愣地看着地面，似乎在苦苦思索自己身上究竟发生了些什么。忽然，她仿佛感到有个身影出现在了她的面前。而当她抬起头来时，看到的是七岁时候的自己……

小雾绘慢慢抬起左手，食指指向了另一边。

“想想自己的职责是什么吧……”

当听到这句话后，雾绘浑身剧烈地颤抖了一下。她顺着小雾绘手指的方向望去，映入她眼中的，正是巨大的黄泉之门。

“是啊……”雾绘缓缓站起身来，脸上露出了一丝苦笑，“封印这扇门就是我的职责……”

她突然举起双手，两条裂绳也在同时绑在了她的左右手腕上，将其悬空吊在了黄泉之门的正前方。长久以来的心愿终于完成的小雾绘微笑着慢慢消失在了空气中，而雾绘则将目光投向了正张大嘴巴看着这边的深红。此时真冬也已恢复了神智，正在惊讶地看着她。

突然，地面剧烈地震动起来。黄泉之门裂开了一道缝隙，似乎想要强行开启。瘴气奔涌而出，但都被前方强忍着剧痛一动不动的雾绘尽数挡了下来。

“门由我来封印，你们赶快离开吧……”雾绘颤声向真冬和深红说道。

“你……”

看到真冬似乎想要说些什么，雾绘轻轻摇了摇头，示意对方不用再说下去了。

“如果不这么做，祸刻还会到来的……”她凝视着真冬，眼中充满了感激，“……谢谢……你有这份心意，已经足够了……”

震动越来越强烈了，碎石沙尘不停地从上方掉落，看起来这个洞穴很快就会面临崩塌的危险。看到此幕景象后，深红急忙拉了一下真冬的肩膀，喊道：“哥哥，快点！”

她转身想要尽快逃离这里，可真冬接下来的那句话却让她僵在了原地。

“深红，我还是必须过去……”

“哥哥……”深红睁大了眼睛，几乎不敢相信自己的耳朵。但当看到真冬脸上认真的表情后，她忽然觉得自己好像置身于冰窖中一般。

“你在说什么啊？哥哥！”深红急忙大声喊道，想要阻止哥哥这看似疯狂的想方法。但真冬却只是轻轻摇了摇头，便慢慢向黄泉之门，向雾绘那边走了过去。

“……深红，被雾绘引导的那段时间，我一直能听见她心里的悲鸣声，不停地在叫‘救救我’。作为绳之巫女，将门封印是她的宿命，但同时又怀抱着想要和思念的人在一起的心情。在这两者之间，她一直备受煎熬，而这一切招致了祸刻的到来。她的灵魂处于瘴气之中，变成了只想让别人受到同样痛苦的存在。如今她从瘴气中解放出来，便要去履行绳之巫女的职责了。她的灵魂必须永远封印这扇门，而且只有她一个人，忍受那种永无止境的痛苦……如果能减轻她的痛苦，能实现她的愿望，哪怕只是一点也好……我都想留在她身边，成为支撑她的力量……深红。”

“哥哥……”当深红从震惊中回过神来时，才发现真冬已经走到了离雾绘只有几步远的地方。“哥哥！”她大喊一声想要冲上前去制止哥哥，但突然掉落的那块巨石却完全阻隔了通往那一边的道路。

“哥哥！”震惊与恐慌此时已经完全占据了深红的脑海。她只感到眼前一黑，然后就什么都不知道了。

当她睁开眼睛时，发现自己已经只身一人身处于冰室邸的外面。

“哥哥！”此时她才想起了刚才的一切，急忙想要冲进冰室邸将哥哥救出来。可就在此时，一幅奇景却令她停下了脚步。

就在冰室邸的上空，无数被祸刻之时喷出的瘴气所束缚的灵魂正从屋顶轻轻向上升去，在这静谧的黑夜中就如同无数闪耀的萤火虫。

而在此时，她也仿佛听到了哥哥的话语从上空传入自己的脑海中。

“……深红，为什么会被引导至此，现在我总算明白了……我决定接受这个命运。一直以来谢谢你了，深红……”

深红默默地站在原地，静静凝视着灵魂回归时布满夜空的美丽景象。

她失去了最重要的哥哥。



而与此同时，深红感到身上那股能看到怨灵的力量也消失了。

现在的她已经不用再怕会看到“不可能的存在”，变成了一个普通通通的女孩。

但是，代价却太昂贵了……

在失去一切的清晨，朝阳的光辉暖暖地照耀在悲伤的深红全身……

开发人员谈

深红会感受到心痛，自然并非是因为得知了雾绘悲惨的命运，而是因为自己的心意无法传达给决定和雾绘一起留下来的真冬。但是，也正是因为真冬无法抛下独自苦苦坚持的雾绘走掉而选择了留下来，深红才更加怀念他的这种温柔。怀着伤感的情绪，深红对哥哥的心意也日渐加深。普通结局中深红的侧脸就包含了这一意味。

HARD模式结局



困难模式结局中，真冬选择的是从渐渐崩塌的洞窟内和深红一起逃走。

两人在冰室宅前看着无数灵魂回归天际，同时满怀感慨地回想着用自己的身体封住“黄泉之门”的雾绘。

带着剪不断的情愫，真冬离开了雾绘。能帮上哥哥的忙固然高兴，但一想到雾绘的命运，深红还是忍不住流露出悲伤的神情。两人眼前均浮现出孤独一人支撑着“黄泉之门”的雾绘那沉稳却已心死的表情。

Xbox版新增结局

这个结局的大部分情节其实和PS2版HARD模式结局相同，但最大的区别就是当深红和真冬离开后，异乡客的灵竟然出现在了悲伤的雾绘面前。在经历了漫长岁月的等待后，雾绘终于见到了自己生命中最重要的人……

人物
怨灵
剧情
结局
秘话
文档
设定
访谈

关键词及世界观解惑

鬼游

冰室家自古流传下来的仪式。虽然看起来像是捉迷藏，但实际上是选出下任目隐之鬼和绳之巫女的仪式。一群小孩会在不知情的情况下被关进密闭的屋子内，而在里面等待着她们的便是目隐之鬼。被目隐之鬼第一个抓到的小孩就是下任目隐之鬼，而最后一个被抓到的则将成为下任绳之巫女。

射影机

深雪的遗物，可以拍到人类所看不到的东西。如果是灵力强大的人使用它的话还能够起到封印灵体的作用。但是，随着封印灵体数量的不断增加，也有可能对使用者造成最坏的影响——被拉入灵的世界，其表现形式之一便是精神失常。在本作中，深红的母亲深雪、以及曾祖母八重的自杀都与射影机有关。

御神镜

放置在黄泉之门前的圣镜，不但能够映出门的样子，还能反弹门内散发出来的瘴气，削弱门的力量。御神镜是封印黄泉之门的必需物，但由于祸刻发生，御神镜碎成五片散落在了冰室邸各处，因此如果不集齐五片镜子拼起并将其放回原处的话，就无法封印黄泉之门。

裂绳

能够封印黄泉之门的特别的绳子，用于裂绳仪式中。

裂绳仪式

冰室家为封印黄泉之门而举行的仪式。在仪式中，神官们会用五条裂绳绑住被挑选出来的绳之巫女的四肢和头部，然后用特殊的装置拉扯绳子令巫女的身体四分五裂。而只有在此仪式中使用过的裂绳才能完成御缚之仪式。

这是封印黄泉之门的惟一方法，为了完成自己的使命，冰室家代代都会牺牲族人的性命以完成仪式。直到祸刻发生的那一天……

绳之巫女

为了进行裂绳仪式而被挑选出来当作祭品的巫女。

每隔十余年，冰室家就会从族内年满七岁的小女孩中挑选巫女。这位被挑选出来的绳之巫女自此之后将会被关在座敷牢内，不许踏出冰室家半步，而目的则是为了杜绝她对尘世产生思念眷恋之情。当巫女长大后，神官们会在其双手双脚绑上绳子，等到她十七岁时再将绳子绑住其脖颈，执行裂绳仪式。

冰室一族

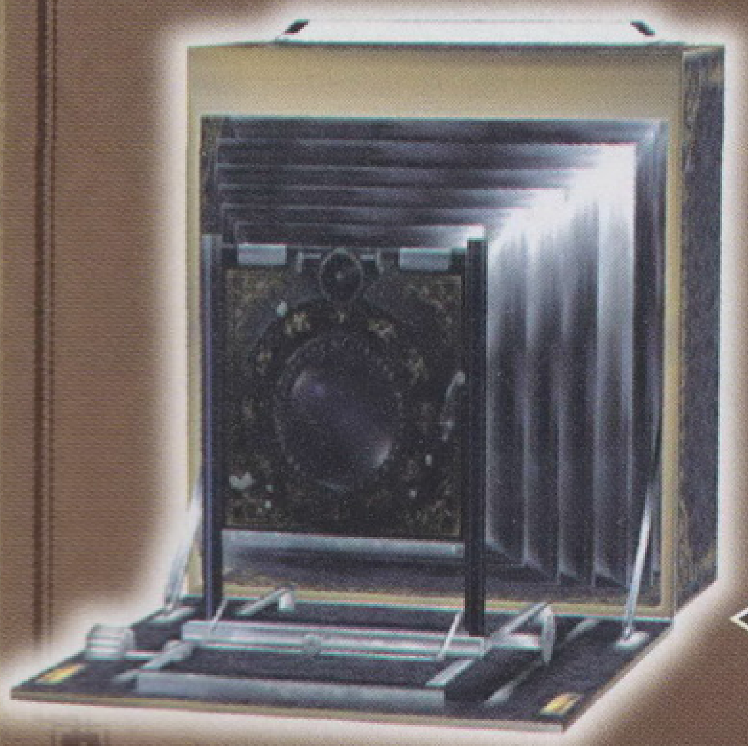
从古时候起，这个家族就盘踞在此地了，而他们的职责是守护黄泉之门。此地之人都对黄泉之门有着深深的畏惧，并因此崇敬着守护他们的冰室家族。

祸刻

御缚之仪式失败后，因黄泉之门开启而导致瘴气喷出的灾难被称为“祸刻”。在最后的绳之巫女——雾绘所在的时代，由于在举行裂绳仪式时雾绘对于尘世之事仍有着深深的眷恋（想要再看死去的恋人一眼），导致仪式失败，祸刻也因此发生。

在瘴气的影响下，村民们很快便因重病尽数死去。冰室家家主则在瘴气的笼罩下彻底发疯了，当看到身处瘴气中的族人们无视“不可踏出屋外”的祖训想要逃出冰室家后，他拿起长刀杀死了所有族人，最后自己也自杀身亡。

外人只知道“发疯的家主杀死了冰室家所有人”这件事，但对于祸刻的事情则是一无所知。



◀射影机

御缚之仪式

使用献祭绳之巫女时做成的裂绳进行的仪式，目的是为了封印黄泉之门。

目隐之鬼仪式

决定绳之巫女人选的仪式。冰室家族所有年龄为七岁的少女都会被集合在某间密闭的房屋中，由脸被遮住的鬼（之所以戴上面具是要掩盖其眼睛已被毁坏的事实）来捉他们。最后一个被目隐之鬼抓住的小女孩就会当选为绳之巫女，这是因为她能屡次从目隐之鬼手下逃脱，证明其有着强大的灵力。另外，第一个被抓住的少女则会成为下一任目隐之鬼。

黄泉之门

隔绝现世与异界的门。存在于冰室邸的地下，以巨大的石头制造而成。没有人知道它是什么时候、是谁、又是为了什么目的而制造的，各种书籍上都没有相关记载。冰室家的人只知道它从非常古老的时候就已经在那里了。传说当黄泉之门完全打开的时候，生者与死者的世界将会相连，所有的死者都会重生。不过，是以另一种形式重生……



绳之巫女▶

探访名作的N个奥秘

——《零 ZERO》制作奇谈

第一回

《零》

被采访者：稻荷大辅（影像制作）
柴田诚（游戏导演）

深红最初遇到怨灵展开战斗之前那段动画情节的小秘密

为了寻找哥哥，少女深红闯进了传说中的鬼屋——冰室邸。在搜寻线索的同时，她似乎也察觉到在这个宅子里曾经发生过什么不寻常的事情。之后不久，她便遭到了已经变成恶灵的作家与编辑们的袭击。

气氛变化的瞬间

——序盘的这个场面，对整个游戏来说是不是占有相当重要的分量呢？

柴田：是啊，究竟能否把这个游戏的卖点——“那种无时无刻都深入骨髓的恐怖感”表现出来，那个场面给人的第一印象是相当重要的。

——怎么说这也是游戏中深红第一次被怨灵袭击啊。

柴田：仔细考虑一下，这个场面中并没有什么飞溅的鲜血，也没有跳出来什么面目可憎的怪物，出现的仅仅是个普通的男人（怨灵），只是这样真的就能体现出游戏恐怖的氛围吗？对这个问题大家的意见并不统一，有的开发人员甚至说“只这么点东西就想使人感到害怕简直是异想天开”，也许我们犯了个很大的错误也说不定呢。不过，不管别人怎么说，我希望能把灵出现的瞬间，周围气氛的那种诡异变化在游戏中表现出来。

被删掉的未公开情节

稻荷：当初做好的这个情节的过场动画长度其实是现在的2倍左右。

——是现在这个的2倍？

稻荷：是的，好歹这也是在游戏中深红第一次被恶灵所袭击，当然要比其他的过场动画花费更多的精力。

柴田：为了慢慢地把那种紧张得汗毛直竖的感觉地表现出来，结果在不知不觉中就做了那么长。

——被删掉的那些部分是怎么样的呢？

稻荷：首先是深红像是感觉到什么似的回过头去，但身后什么也没有。不过，当她把头回过来时，玩家可以隐隐约约看到在她身后不起眼的角落里有灵一闪而过，为了增强给人的恐怖感，在动画里深红走几步就回一次头，却依然什么也看不见。就这样连续回头3次，灵也闪现了3次，把游戏的恐怖氛围衬托到了最高潮。

——是已经死去的作家助手的怨灵缠上了深红吧。

稻荷：经过几次像这样“闪现→回头→闪现→回头”的捉迷藏似的情节后，灵慢慢地逼近了深红，感觉到前所未有的恐惧的深红由于害怕扭头就跑，却在逃跑中摔倒，射影机也丢掉了。大概就是这样的情节。

——和现在的完成版有少许不同呢。

柴田：在那个场面里，我们想通过特殊的镜头运用来表现人类潜意识中对未知事物的恐惧感。灵虽然缠上了深红，深红却什么也看不见。但是，却能透过肌肤感觉到那种刺骨的冰冷存在感，就像佛家的那句禅语：有便是无，无便是有。通过开发人员的努力，终于把那种探究佛学似的场面制作了出来。

通过肌肤感觉到灵的存在

——虽然如此，但结果还是没有把那些部分收录进来吗？

稻荷：因为我们判断，如果把那些部分也加入游戏序盘的话，对这款整体流程并不太长的游戏来说，很容易给人以“头重脚轻”的感觉，损害游戏整体的效果，所以不得不进行了大幅削减。

柴田：如果只是单纯的影像作品的话，我当然会选择之前那种更加吸引人的脚本方案，但作为游戏，单从剧情与镜头效果的平衡性来考虑，现在这样我认为已经是最好的了。

稻荷：总之剪辑后的成品还是很不错的，给人感觉非常精练。

柴田：是啊，也因为如此，灵这种没有实体的东西才能表现出让人汗毛直竖的存在感。

《零 ZERO》中的怨灵本来都是普通人

不用说，谁都知道，灵生前也和你我一样，只是普通人。

他们并不同于我们所说的怪物，因为灵也是拥有感情的。生前有着各自的生存方式，他们来到此地的目的和死因也各有不同。当然未了的心愿也是一样。

在游戏中通过他们的自言自语，动作举止和攻击方法，我们可以挖掘出他们各自的性格和故事。

从某种程度上来说，本作也可说是与“《刻命馆》系列”一脉相承的作品，我希望能在游戏中尽量体现出怨灵的不同个性，而不必去做那些只用来充数的，所谓的“杂鱼”式的敌人，因为怨灵们在生前也和你我一样是有感情的人类，所以如果您能从游戏中感觉到“以人作为对手很有趣”，并且觉得“正因为是以人作为对手，所以才会感觉到真正的恐怖”，那么对于我来说就是最大的满足了。（柴田）

第二回

深红和真冬

被采访者：长谷川仁（CG制作）
柴田诚（游戏导演）

深红就这样诞生了

——首先，让我们谈谈深红给人的第一印象。

长谷川：追寻着兄长的身影，在废墟一般的日本宅邸中用照相机和恶灵战斗的少女。当这些要素集中到一起时，相信很多人都会觉得混乱吧。我也一样，所以最初完全不知道怎么做这个角色。再加上没有多少游戏可作为前例来参考的缘故，刚开始时我们甚至有把深红设计成一手持剑一手使用魔法的造型方案。

——深红这个角色的造型是在游戏企画到什么阶段才最终决定的呢？

柴田：作为游戏的基本要素，日本宅邸、灵、射影机都没花多久就定下来了，只有主人公的造型一直到最后还是无法决定。那段时间每天夜里我都会做梦，梦中我以主观视点在冰室邸中游历，但就是看不到主人公的脸，虽然能清楚地看见其他的部分也是让人觉得很高兴的事，但……

——这么说，在开发初期并没有决定好主人公的造型？

柴田：是的，在开发时画面中所使用的角色仅仅只是一个人影而已，这是为了不耽误游戏的开发进度而采取的权宜之计。

——那么深红最后是怎么被设计出来的？

长谷川：首先制作人给我写了一份关于角色基本印象的资料，从那之后才开始造型设计的工作。对于恐怖游戏来说，角色拥有一定的现实感是很必要的，因为太过于与现实脱节的造型设计往往会冲淡游戏带来的恐怖感。不过，现实感过于强烈的话也会让人觉得不妥，因为这毕竟还是游戏嘛。总之为了调整其中的平衡性，费了我很大的工夫啊。



角色设计的基本思想

主人公概括

前提——主人公拥有灵感，能够看到普通人看不到的东西。

感觉敏锐——对周围人或灵的情绪波动很敏感。尤其对愤怒，憎恨，悲伤这些负面情感的敏感度比别人敏锐一倍以上。由于怨灵是人死前极端憎恨与悲伤的集合体，通常这种强烈的感情总会直接闯入主人公的心中，所带来的痛苦不言而喻，所以她怎么也没办法习惯面对怨灵。

关于主人公所拥有的灵感——由于能够看到其他人看不见的东西，因此十分害怕被别人用有色眼镜看待。而且因为灵感的关系，深红无法真心与他人交朋友，对此时常感到很寂寞。反过来，她又给同班同学们一种不坦率的感觉，所以也很难交到朋友。

对于兄长的看法——由于兄长也拥有灵感，能够理解看到同样东西的主人公，所以他也就成了主人公惟一能够敞开心扉的人。同时，对主人公来说，在双亲死后，兄长也是代替父母履行养育职责的人。

建模时身体特征的设计要求

主人公概括

身体——为了表现出主人公并不喜欢与人争执的性格，所以要求把身体的曲线设计得单薄一些。

眼部——为了体现出其拥有强烈的灵感，要求将眼睛画得稍微大一些，瞳孔漆黑且湿润。最好是给人以一种虚幻而神秘的感觉。因为是主人公，要求能让人从她的目光中感受到其内心坚强的一面。

发饰——自古以来，日本拥有强大灵感的女子多给人以长发的印象。为了突出主人公灵感的强烈，因此把头发设定为齐腰长发。但是，由于主角的性格设定为极度讨厌自己的这种能力，所以为了避免让别人察觉到自己的能力，特地把头发盘起来用红色纽状发饰固定住。如果可能的话，要求最好是将头发盘起来之后设计为左右非对称的样子（因为在分镜时，这样比较引人注目）。

服装——虽然游戏的时间设定为连手机还没发明出来的1986年前后，设计时在参考当时流行着装的同时，也希望尽量不要太受到当时的流行影响。还有，因为游戏的季节设定为略带凉意的初秋，服装设计也要适当地加厚一点。并且，为了配合游戏的整体色调，希望尽量避免使用鲜艳的色彩，最好是使用黑与白那样反差强烈的配色设计。

深红的服装设计中隐藏的小秘密

长谷川：我记得导演曾经说过瘦弱的身体曲线能使角色看起来拥有更强灵感的话呢，但我个人认为那不过只是主观意识上的想法。

柴田：可是，平常大家都认为童心未泯的人比一般人拥有更强的灵感。所以，我们决定把深红做成让人觉得比其设定年龄更加年幼的感觉。并且，大家在游戏中也能够清楚感觉到，母亲的死给她造成了巨大的精神创伤，由于不能忘怀死去的亲人，心中某处还残留着阴暗面，我们想把深红的这一面也体现给大家。

——发饰与发型的设定似乎经过了很大的修正？

柴田：是啊，最后的发型还是设定成了左右对称的样子。虽然不对称的发式在分镜时看起来比较引人注目，不过却让角色的造

型看起来非常奇怪，所以只好推倒重来了。

长谷川：发饰在初级阶段是非常重要的装饰品，那不仅是母亲的遗物，同时也是深红祖先代代流传下来的，象征着束缚灵力的宝物。

——那么，请告诉我们关于这个发饰的来历吧。

柴田：那些都放在正篇的剧本里了。遗憾的是，来历之类的内容过于繁琐，在剧本里并没有触及那么深。

——除了发饰，戴在颈部的那条项链也很醒目呢。

柴田：因为我要求深红身上要有和她兄长相同的饰品，能让人一眼就看出他们的血缘关系，所以就加入了这条项链。

长谷川：准确地说，是要求在胸部以上的饰品里，有让人一眼就能看到的东西。

柴田：这条项链并不只是单纯地戴在角色身上而已，往深一点说，脖子上缠着一根黑色的"绳子"，本身对于游戏来说就有很深的意义，因为整个游戏的关键词就是"裂绳仪式"。

——深红的服装最终为何决定要设计成那样呢？

长谷川：总体来说，要求设计成在昏暗的画面中也能让玩家一目了然的对比强烈的服装。黑色的头发，白净的脸庞，胸口上的红色领结，再加上白色的外衣，黑色的裙子……给人的总体印象就是这种拥有强烈反差的配色方案。

柴田：刚开始的时候出于我个人的喜好，设计了一套全身暗色调的服装，不过，在昏暗的画面中，经常连自己操纵的角色在哪里都分不清，所以不得不放弃了。

长谷川：其实到最终定案之前，还有另外两种设计方案存在。

柴田：其中一种是略带大正浪漫风情的哥特式华服。全身蓝色的天鹅绒质地的服装，配上长裙，就连内衣也设计成红色的天鹅绒质地，还用蕾丝和细绳来装饰布料的边缘，是一套相当华丽的服饰设计，如果采用的话游戏的时代设定就要比现在的完成版更早一些。另一套服装设计与现在的完成版有些相似，但却更加重视白与黑这两种颜色之间的反差所带来的视觉效果。红色领结部分也与完成版差不多，只是更加简洁一些。

——最后还是选择了现在的样式？

柴田：是的，最终游戏中采用的还是现在的这套设计。

长谷川：其实深红的体型设计比较瘦弱也是我们采用这套服装的原因之一。

柴田：在实际游戏画面中进行对比，我们也觉得这套服饰比较适合深红。

——那么关于真冬的服饰设计呢？

长谷川：和深红一样，也是以黑与白的强烈反差来作为设计基础。

柴田：在游戏设定中他是和深红穿同一个品牌的服装。

关于主人公的名字

主人公概括

雏咲深红

由于主人公在剧情设定中受到了裂绳诅咒，当诅咒完成时，主人公便会遭受裂绳之苦，所以在名字设定上把主人公的姓命为雏咲（日语中有"分散"，"离别"之意）。同时，在角色设定中，主人公的幸运色为深红色，由此决定将她命名为"深红"。在一些细节方面，比如说发饰、项链的色彩设计与游戏物品整理画面的背景灯光设定上也要求统一使用深红色，在单色调的游戏画面中，通过把这种血一样的色彩充斥到整个游戏画面，给人造成精神上的压抑感。

长谷川：虽然在设计角色形象的时候遇到了很多困难，不过，主人公的名字倒是在最初阶段就决定了。

柴田：刚开始时觉得名字中的汉字很难读，开发人员也大都这么认为……很不习惯，光为了习惯那拗口的叫法就费了大家很多时间。不过，这也是没办法的事。

——"单色调的游戏画面"是什么意思？

长谷川：说到这个，其实最初做这个游戏的企画时是打算把整个游戏做成黑白色调的。

柴田：使用黑白老电影似的游戏画面，并且用倒叙故事的手法来推动游戏剧情的发展，实际上，最初我们还有这样的开发方案。

——不过，在实际游戏画面中，好像只在游戏序章使用真冬来进行游戏时采用了那种画面效果。

柴田：如果使用倒叙剧情的手法，那么整个故事讲述的都是过去所发生的事，当然使用怀旧电影似的游戏画面比较好。在这个意义上，操纵真冬进行游戏的序章对于身为主角的深红来说显然已经是过去式了，所以才那么处理。

——如果全篇都用单色调的话，不是会与现在的作品有着完全不同的游戏气氛吗？

柴田：如果通篇游戏都采用那个方案的话，即使是开发者本人来玩，也会觉得过于恐怖吧。在用那个方案开发实验品时，也许是由于程序处理上的疏忽，当从射影机的取景器里观察灵的时候，即使是剧本与程序中没有设计动作的地缚灵也会慢慢蠕动到玩家的眼前，这一幕可不是一般的恐怖啊。那时就有些担心，这么恐怖的游戏真的卖得出去吗？

长谷川：是啊，在那个实验方案里，那一幕可真是可怕啊。

柴田：总之，根据那个方案做出来的实验品，已经超过了玩家的心理承受能力，当然不可能成为商品了。

关于雏咲家的成员构成

父亲（真人）

醉心于研究的考古学者。为了调查古代遗迹，整年都在全国各地飞来飞去，很少回家。在一次考古研究中遭遇事故身亡。

母亲（深雪）

曾经是真人的学生，后来与其结婚。婚前作为真人的助手，从事对遗迹和出土文物的摄影工作，结婚后成为了专职家庭主妇。为了弥补不顾家的丈夫带给孩子们的精神上的缺陷，她将全部的精力都灌注到对孩子的关怀上。性格上对谁都很温柔，不过，精神上却是一个很脆弱的人，健康状况也不太好。深雪在幼时也曾经有过通灵的能力，但是在小学毕业后，却几乎全都消失了。由于小时候曾因拥有灵力而被周围的人视为异端，遭到排挤，因此对孩子们遗传了自己的能力感到很担忧。为了不让孩子们发觉自己的担心，深雪对谁也没说，只是将此事深埋在自己的心中，久而久之渐渐成了心病，精神上也出现了障碍，为了逃避精神上的重压，深雪重新迷上了摄影。不可思议的是，其幼时拥有的灵力也在此时再次复苏，之后便在摄影时拍出了灵异照片。因为再次看见那些不应该存在的东西，深雪在精神上备受折磨，最终因某起事件而自杀。在这段时期里，女儿深红的灵能力也得到了全面发展。

兄长（真冬）

肤色白皙的瘦弱青年，优雅英俊的外貌与母亲非常相似。作为深雪与真人的第一个孩子，取名时从父亲的名字里取了一个"真"字，再配上母亲名字中"深雪"的意义，所以定名为"真冬"。对深红来说，真冬是惟一一个能够理解自己能力的人。而且真冬酷似母亲的相貌，也给无时不刻都在思念母亲的深红带来了心理上的安慰，所以在双亲亡故后，真冬无论在生活还是精神上都代替了深红心目中父母的位置，是深红最重要的人。角色基本设计概念色为白色，年龄设定为23岁。大学毕业后，在曾经打工的出版社就职。由于被分配了信息杂志的外刊——《恐怖特辑》的取材和采访工作，所以来到了作为游戏舞台的这间古宅。

长谷川：角色设定背景上这些细微的地方，在游戏中并没有被表现出来呢。

柴田："在阴冷的冰室邸中飘荡的模糊白影"，大概是真冬给所有人的第一印象吧。从对真冬的角色设定中，我们可以在脑海中勾勒出真冬大概的形象：眼神深邃，由于拥有和深红同样的灵能力，他也在某种程度上隐藏着真正的自我，因此给人以神秘的感觉。这种纤细的形象与我们之前对真冬的理解有很大不同，由于兄代父职的角色设定，最初是想把他做成略带威严的兄长形象的。

——兄妹的这种剧情设定以前也有过吗？

柴田：仔细想想，《影牢》好像也是这样的设定。也许会被人批评为有些跟风，但我还是觉得对《零》来说，这种设定是最好的。不管怎么说，真冬这个角色集坚强与温柔这两种性格特质于一身，对整体的剧情展开也一定能发挥重要的作用。

第三回

射影机

被采访者：菊地启介（制作人）
柴田诚（游戏导演）

作为武器的射影机

——我们都知道《零 ZERO》是用照相机来进行游戏的，究竟是为什么，又是从什么时候决定这样做的呢？

菊地：如果从时间上的顺序来说，在我们决定使用照相机作为战斗方式的同时，就有了在整个游戏中把战斗和解谜部分都围绕照相机来制作的想法。只不过，最终将这种

游戏方式确定下来，还是经过了相当曲折的过程。

柴田：虽然在最初的企画书阶段，照相机就被提上了议程，但"为什么要用照相机？"的话题从最初就一直被大家所争论，期间也经过了数次的修改。其实当初提出用照相机除灵的想法是因为小时候我有过一些灵异体验，当时异想天开地觉得照相机也许能够打倒恶灵，只是自然地把那时候的幻想用在了游戏的制作上而已。

——从照相机的取景器里窥视恶灵，您的确曾经写过这种灵异体验谈呢。（注：请参照后文《百鬼夜行》）

柴田：是啊，我记得我的一个朋友读过那篇文章后大吃一惊，还特地跑来问我，"原来你以前房间里摆放的那台照相机是为了镇邪吗？"

菊地：我也是到现在为止还对在游戏中使用照相机来除灵这种胡来的设定感到不可理解。当初就一直在想用别的像样点的宝物来除灵不是更好吗？

——这么说，在定案之前，还有别的武器方案吗？

菊地：有过很多方案啊。比如说使用光线之类的武器啊，投掷御札（灵符）啊，还有破魔矢之类的。

柴田：还有建议用吸尘器来除灵的（笑）。甚至还有人提出了在蓄满恐怖值后，按下相应的键发出尖叫声来一时吓跑灵这种不着边际的提案，当然最后是被否决掉了。

——就因为这样，结果还是用了照相机对吧？

菊地：对于玩家来说，把怨灵慢慢引到跟前，然后拍照击退它，这种战斗系统不是很有趣吗？现实生活中也有"心灵写真"这种东西，我个人认为通过拍照吸取恶灵虽然有些迷信，却也并不是完全叫人不可接受。为了更加吸引玩家，游戏中还增加了根据拍照的质量得到相应的改造点数这种设定，作为玩家而言，一定会产生拍出更好照片的欲望吧。

柴田：在以往的恐怖游戏中，玩家遇见强大的敌人，第一选择便是逃跑。虽然有时玩家也想以更近距离观察恐怖的敌人，但从游戏性上来说，逃跑显然更加安全，对玩家也更有利。我很想改变恐怖游戏的这种游戏定式，因为花了那么多心思做出来的可怕敌人，玩家却连看几眼的闲暇都没有，未免有些可惜，难道就不能做一款可以正面面对敌人的恐怖游戏吗？那个时候，我开始萌生了这种想法。

菊地：想被敌人修理得更惨吗？只有你这个怪人才有这种想法。（笑）

关于射影机取景器的视点

——并不只是战斗，游戏中对周围环境的探索也要使用照相机呢。

菊地：在拍下的照片里隐藏着解开游戏谜题的暗示，也就是说想解开谜题发展剧情的话必须充分利用到照相机，这也是个很有意思的设定。

——当深红从取景器里观察灵的时候，玩家的视点也会变成主观视点呢。

柴田：之所以决定加入以主观视点观察周围状况的要素，是因为我从以前开始就很喜欢第一人称视点的射击游戏。用这种方式来进行游戏的话是非常有临场感的，仔细想想，不也相当适合恐怖游戏吗？如果再配上立体音效，那种恐怖的感觉一定会呈几何倍数上升。当时我甚至有了把游戏完全做成主观视点的想法。

——在恐怖游戏的历史上，《刻命馆》系列也是主观视点呢。

菊地：啊，说起来，《零》也是以刻命馆为主题的。

柴田：不过，由于主观视点3D化后无法很好地掌握自身的状况，感到不适应和头晕的玩家也有很多。而且完全用主观视点的话，游戏中就看不到主角的样子了，操作时也无法像普通枪械类游戏切换武器一样轻易地切换到拍照攻击模式中来。

菊地：是啊，再加上废屋中的气氛相当凝重，能见度又不好，所以希望能给玩家一个尽量好的视角来进行游戏。"啊，在深红的背后有怨灵！"这种让玩家大吃一惊的场面，用主观视点是表现不出来的吧。

柴田：如果只是在主角拿着相机观察周围的时候把镜头变成主观视点，平常还是用普通的3D视点的话，这两种视点的优点便能够很好地结合在一起。

菊地：实际游戏中由于举起相机观测时只能看到正前方，而无法掌握周围的情况，还真叫人觉得恐怖。

柴田：是啊，将两种视点融合起来的话，当玩家一举起射影机，便能感受到那种前所未有的孤独和紧张感，很容易便能融入游戏所营造的气氛中，身临其境地感受到深红所处的无助境地。

射影机的原型

——"射影机"这个名字是怎么来的？

菊地：由于是带有特殊能力的相机，该取个什么样的名字才适合呢？为了这个，大家可是伤透了脑筋。

柴田：最好是像照片的名字（日文汉字为"写真"）那样名如其意，拆开来说便是描写真实的意思。

菊地：由此我们想到这个游戏中相机的功能是攻击鬼影，所以便命名为"射影机"了。

柴田：从江户到明治时代，对海外舶来品的命名，大概都是这样来的吧。

——那么，在相机的基本设定中，也有关于时代设定的要素？

柴田：有啊。我以前也说过的那个关于游戏的梦，射影机的基本印象就是我在梦中得到的，之后便作为基本设定将梦中的印象固定了下来。那之后，我经常在想：难道现实中就没有与梦中相似的相机吗？如果有实物作为原型的话一定对游戏开发有很大帮助。为了把梦中射影机给我的印象在游戏中完美地表达出来，我开始四处搜寻。

——难道没有什么资料可作为参考吗？

菊地：找了很多关于相机的资料啊。

柴田：深红拿的是那种可折叠的老式相机，在折叠起来的时候，外表会变成有四个小角的盒状，这是我们对外型的前提要求。

——是可折叠式的吗？

柴田：是的。打开透镜便会凸出来，看见皮革包裹的镜框。虽然这种古老的相机很难找，但还真让我们找着了一模一样的——德国的翎霍夫57型。找到的时候，不禁感到"就是这个了"。

——原来是采用国外的相机为原型的啊。

菊地：翎霍夫57型是德国空军的军用机型，虽然生产时代与游戏设定有很大的不同，但所幸在外形上与游戏中的设定相当接近。

柴田：除此之外，我们还参考了很江户时代各种机械的设计，比如望远镜啊，幻灯机啊，万步计啊，还有显微镜，电报机之类的。射影机的色彩设计采用了工艺品上经常用到的钝金色，并且在机身雕刻了精致的蔓草花纹。

菊地：找到原型之后，游戏中的射影机的设计过程就很顺利了。

——在游戏剧情的后半，射影机似乎成了推动剧情的重要关键。

柴田：是的。那时，造型设计师问我，射影机里面的构造究竟是什么样的，因为游戏中剧情需要对射影机的构造进行详细说明，如果被玩家发现，内部构造那种东西开发小组根本就没考虑过，给玩家造成开发小组不负责任的感觉就不好了。

菊地：什么叫"那种东西"，要知道对游戏的方方面面都有所了解也是玩游戏的乐趣之一。

——那些介绍是怎样溶入游戏的剧情中的？放在哪段剧情里了？

柴田：其实，这些东西是准备放入制作射影机的那个男人的个人生平介绍中的，在实际游戏中玩家是几乎注意不到的。虽然当初有这个打算，不过后来发现放入游戏中的话，会使游戏容量看起来过于臃肿，所以最后并没有收录，现在想起来还真是非常可惜呢。

最终回 开发室

被采访者：柴田诚（游戏导演）

现在让我们谈谈游戏开发中真实发生过的趣事吧。

老实说，在《零 ZERO》的开发小组里，恐怖狂热者并不多。也许会让人觉得很意外的是，大部分开发人员在平时根本就不看恐怖电影，也不喜欢怪谈之类的都市传说。如果像我这种对恐怖传说很热心的人，突然在办公室里假装对着空气问一声："是谁？谁在那儿？"估计全都会被吓个半死。

正因为大部分开发人员胆子都很小，所以每当开发时周围发生了什么怪事，马上就会有人提出类似于"还是……去拜拜神社比较好吧？"的提议。然后，"胆子可真小，拜了神佛之后就不会害怕了吗？如果真发生了什么的话，反倒对游戏的制作很有帮助"这样冷嘲热讽的声音也会立刻响起来。双方各不相让，进而演变成争吵。

每当这个时候，我就会对周围的人大声斥责，在争吵还没扩大前，把它给平息掉。



不过，难道真是因为没有去参拜神社的原因？在整个游戏的开发过程中，发生了各种各样的灵异现象。

破裂的荧光灯——在Tecmo社内引起骚动的知名小故事

那是在游戏的开发中期，大概是凌晨2点到3点左右发生的事。

大家都在默默地进行工作的时候，突然传来“叭——叽”这样的很尖锐的破裂声。

大家都抬起头面面相窥，马上就明白过来有什么东西坏掉了，于是就停下手中的工作在屋里调查起来。

“是不是这个？”

不久后，一位开发人员一边瞪着天花板一边把我叫来。原来是开发室电梯前的荧光灯管碎了。

如果这个坏了的话，碎片四处飞散扎伤人就不好了，于是我们马上在地板上四处搜索，结果却什么也找不到。

再仔细看看，荧光灯管虽然都碎成了粉状，但由于本身是带遮光罩的灯型，碎片都留在了遮光罩里。

不过既然有灯罩的话，那么就不可能是被什么东西碰坏了，这就带来了一个问题：究竟是怎么坏的？从我进入公司以来，这种事情从未发生过。

连赶来换灯泡的人也百思不得其解，一边换一边自言自语“为什么会发生这种事？”。

后日谈：关于这件事在接受杂志采访时也曾经说过，现在知道的玩家也有不少吧。公司内也有很多人半信半疑，经常问我：“那是真的吗？”

我在这里重申一次，的确是真的发生过啊。（柴田）

《零 ZERO》的剧情动画中，出现了不可能出现的“东西”——在游戏的动画制作中发生的怪事。

这是动画制作组内发生的事。

在这个游戏中，有一段作家与其助手三人来到绳之走廊的剧情动画，在做这段动画时，偶然听到工作人员说：“有些不对劲。”

跟过去一看，当播到作家在镜子前面转身的镜头时，在画面的一角一瞬间出现了一对白色棒子状的物体。

当把那个镜头定格放大确认时，却发现在镜子的上方，那对白色棒子状的物体其实是人类的一双腿，简直就像有人在这儿被吊死了一样。

“柴田君，我调查了一下，这儿应该什么也没制作，但是在播放动画时，那玩意却总是出现在屏幕上。”工作人员对我这么说。

“难道不是什么BUG吗？给镜子做的反射贴图建模在那一瞬间变形之类的？”

“如果是反射贴图变形的话，那镜子前没有那双腿不是太奇怪了吗？只有做了镜子前的贴图才会做相应的反射贴图嘛，可腿只存在于镜子的画面中啊。真让人搞不懂。”

“……”

“不过可怕归可怕，与游戏的主题倒是很吻合的，既然做出来了，就这样放在动画里怎么样？”

“还是不要了，我想可能是BUG，可以的话还是尽量修正的好。”

“嗯，也是呢。”

可是奇怪的是，工作人员怎么也无法把那双腿从画面中消除掉，就在大家快要放弃时，那双腿却不知在什么时候无缘无故地从画面上消失了。

后日谈：虽然认为只是哪个开发软件的使用上出了问题，不过到现在为止还是不明白真正的原因是什么。而只要想起播到那个剧情就必然会出现的那双腿，现在还是有些后怕。

向导演逼近的灵的暗影——皮包里出现的女性毛发？

也许是在游戏开发时中了诅咒？我的房

间里也发生了一些怪事。有时候，我会在房间里找到一些很长的头发。

由于头发相当长，又很柔韧，我想，大概是年轻女性的，决不可能是从我身上掉下来的。

和别人一说起这事，制作人菊地君就不耐烦地说："又来了，难道不是哪个在你房里过夜的女人留下来的吗？心里真的一点头绪也没有吗？还是单纯想来炫耀？"

如果真是那样就好了，遗憾的是，我真的一点头绪都没有，因为本人并不是那么受异性欢迎。

刚开始时头发总是粘在衣服上，"什么时候粘在衣服上的？又没有坐满员的电车。"最初我也没去多想，可是不知什么时候，自己的房间里也开始出现长发了，渐渐就觉得有些恐怖起来。

于是，我对地板进行了大扫除，可是，从这以后，只要一回家，地板上又会出现那长长的头发。

难道我回公司之后，有长发女性曾经进过这个房间吗？脑海里不禁浮现出这种想法，难道是怨灵？

如果是那样的话，反正躲不掉，要出来就出来吧，最好是个美人。

从懂事起我印象中的怨灵都是带着张腐烂的脸孔，决没有什么好印象，更别说是美人了。但不知为何，这长发的触感，头发所发出的光泽，却让我有些莫名的期待。又过了一段时间后，更加变本加厉，我的皮包中竟然也出现了头发。

只要一回家，打开皮包，一定可以找到那又黑又亮的长发。

当时，我已经非常害怕了，到这个地步已经不能用偶然来解释了。但是第二天，更加不可思议的事却发生了。

回到房间，刚想用电脑继续写游戏剧本时，却发现在键盘上也出现了长发。

我觉得整个心脏都要蹦出来了，似乎有谁在冥冥中警告我："不许再写了。"这让我紧张了好一段时间。然而，那次之后，头发就再也没有出现过了。

后日谈：如果是女性怨灵的话，我还真想看一看，没有见到真是太遗憾了。

除此之外，还发生了许多这类不可思议的事情。

比如说T君，夜里他在开发室工作时头发突然向着天花板竖了起来，声音也变得象女人一样尖。还有和他做同一个计划的H君，他刚要下班回家时，看到公司的窗户上反射出一个女人的影子，当他转过头时，却发现没有任何人……诸如此类等等。

如果是正式采访的话，我想那件事我是不会说的，不过……算了，还是谈谈那件事吧。

如果说开发人员的头发竖起来，也许只是心理上的错觉，映在窗户上的女人也可能只是由于天色暗了下来，把什么东西看错了的缘故，那么，现在我所说的，决不是以上那种"会错意"的等级可比的。

事实上，我曾经亲眼看到过不可能出现在这个世上的东西。

那个话题如果用在宣传上绝对能对游戏的发售起到很好的效果，不过，别说对杂志访问，就连开发小组的人员我也没说过。

直到游戏制作结束，我才有勇气说出来。

当然，那是有理由的……

出现在开发室里的怨灵——灵真的在开发室中现身了

这是发生在开发末期某天夜里2点钟之后的故事。

那天，这一层楼里只有我一个人在工作，其他的开发人员好像都去休息了。

一个人待在这么大的一层楼里，让人觉得稍稍有点寂寞，但在游戏开发中这是不可避免的，虽然并不是经常发生，不过也不是什么很奇怪的事情。

周围很静，只有电脑键盘的声音回响在空旷的楼层里。

工作时，我不经意地抬了一下头，却猛地发现会议室的门不知何时被谁打开了。

我的工作桌处在公司5楼的最里边，属于基本上可以对整个楼层一览无余的位置，正好可以从侧面看到5楼会议室的门。

由于是从侧面斜着看过去，因此虽然知道门被打开了，却看不清里面究竟有什么。

就在这时，随着"咻——"的一声，我突然看见了一张雪白的侧脸。

那张脸上完全没有表情，眼睛也是紧闭着的，嘴唇半张着，并且一抽一抽的，头上的头发很少，或者说从头顶这儿开始根本就是秃顶。

那样子就和开发小组里的U君一模一样，大概是睡着了。

那小子睡在会议室里吗？真是太胡来了，我不禁笑着摇了摇头。

我稍微打量了一下U君，由于头发是茶色的，黑暗中就好像和肌肤的颜色融在了一起一样，正这么想的时候，U君却突然把脸侧向了会议室的里边，吓了我一跳，更令人吃惊的是，不久后，他又把脸侧了回来，就这么不停地反复做着这个动作。

"咻——咻——。"

"以滑稽的节奏转动着的雪白侧脸"，仔细想想，这场景不是很好笑吗？

我不知不觉地笑出声来："真是让人头疼的家伙啊。"我这么想着，又把注意力移回到了工作上。

就这样工作了大概一个小时后，我又把头抬了起来。

那个白色的侧脸还在那"咻——咻——"地进行着愚蠢的重复运动。

"喂，有些太烦人了哦。"我站起来想去叫醒他。就在我站起来的时候，那张脸却转过去突然不见了，再没有转过来。

来到会议室一看，里面伸手不见五指。打开电灯之后，却谁也没看到。如果这儿根本没人的话，刚才我看到的那张脸究竟是……

……难道，真让我撞见了……

再说一次，那决不是幻觉，真是我清清楚楚看见的"不可思议的东西"。

不过，如果那是灵的话也未免太过于滑稽了。

那灵在我起身之后就不见了，也就是说它一直在看着我的举动，难道是对我有什么怨念吗？如果是那样的话，一直侧着脸，一抽一抽的表情又有什么意义呢？只会让人发笑而已。

归根结底，也许灵体验这种事就是这样子也说不定。也许那家伙对我并没有什么怨恨，也并不想吓唬我，只是刚好在那儿动着被我撞到了而已。

撞见那种不知所谓的家伙，对我来说，真是一个糟糕的经历。现实中的灵体验并没有怪谈故事中那样跌宕起伏，毫无理由的，没有什么可做谈资的灵体验也有不少。

现在，我虽然能够把这件事当作笑话一样说给大家听，不过在当时，我为这次体验究竟是不是象征着会在我身上发生什么可怕的事而害怕了好一阵子。

如果说给别人听，起到的反作用就是对方一定会因为害怕在我身边发生什么不可预知的事而疏远我吧，这也是当初我不说给任何人听的原因。

以开发人员专访的形式进行连载的《零 ZERO 奇谈》，您觉得怎么样？这个访谈全集，有很多地方都直接摘自游戏开发企画书。即使在Tecmo的主页上也从没有透露过这么多有分量的游戏开发细节。希望这些东西能让玩过《零 ZERO》的您更深入地了解游戏，即使您没有玩过本作，我们也希望通过这个机会让您产生对《零 ZERO》的兴趣。

特别篇
面向世界的《零》

被采访者：菊地启介（制片人）
柴田诚（游戏导演）

——这次，想以面向世界的《零 ZERO》为主题，谈谈《零》在海外引起的反响。

菊地：前不久我接受了一个杂志的采访，那个杂志的记者对我说，对于开发小组能够把《零 ZERO》中登场的怨灵制作得这么有真实感，他感到相当钦佩。

柴田：那个人还说自己偶尔也能看到真正的灵，因为有这种灵体验，所以才会这么有感触吧。对了，他还问我，在开发小组的成员中，有谁能真的看得到灵呢。

菊地：啊，这么说的话，好像只有你才看过呢。

柴田："特别是在走廊里一闪而过的怨灵相当有真实感，除了真正的灵移动速度稍快之外，其他的简直一模一样。"他居然还说得有鼻子有眼。

菊地：嗯，怎么听也不像在夸奖我们啊。

柴田：怎么不是？这才是最高的赞美啊。

菊地：这个暂且不提，由于《零 ZERO》是根据我们开发人员脑海中作为日本人对灵的共同印象所做出来的游戏，因此在海外发

售时感到非常紧张呢。不是像恐怖绘画作品一样给人以强烈的感官刺激，而是依靠玩家本身对游戏氛围的想像来渲染游戏的恐怖感，这种做法在海外真的行得通吗？文化的不同，人们对《零》的接受程度也会不同吧。

菊地：国外的玩家们对这种风格又会有什么反应呢？无论如何我都很关心这一点。

——那么，就让我们来看看美版的《FATAL FRAME》，韩版的《零 ZERO》以及欧版的《project ZERO》发售后的反响吧。

美国方面

菊地：发售之后，得到了大部分美国玩家"游戏相当恐怖"的评价，不过，在刚开始的时候，我还是半信半疑，日式恐怖真的也能被美国玩家所接受吗？

柴田：不过，稍微调查了一下之后发现还真是如此。这篇是《纽约时报》（2002年7月21日）对《零 ZERO》的报导，大家看看。

摘选：《FATAL FRAME》这款游戏并不在暴力表现方面见长，而是以营造气氛上的恐怖感为着重点所制作的鬼怪游戏。游戏中往往能让人在细微处感受到恐怖，比如说，楼梯吱吱嘎嘎的响声，手电筒灯光反射出来的墙壁上幽灵的投影，从天花板上垂下来的神秘绳索，记述着失控仪式过程的被撕裂的日记，以及神秘的失踪事件等等，无处不让人感觉到游戏所带来的恐怖。在游戏中似乎的确有什么看不见的幽灵在一边凄惨地呻吟一边追逐玩家们，由此使人从心底生出毛骨悚然的感觉，游戏很好地抓住了恐怖这种人类情感的本质。相比起战斗和解谜部分来，时刻弥漫在玩家身边的不安气氛才是整个游戏的卖点。由于本作的游戏氛围比《异形大战铁血战士2》更加阴郁，其恐怖的音效和气氛表现力也使玩家充分体验到了惊悚的感觉，再加上担任引导游戏剧情发展的角色型怨灵们（如游戏初期为玩家指路的小女孩怨灵）经常在意想不到的地方出现在玩家身边，在方便了玩家的同时，也使玩家的恐怖感达到了另一个高度。因此，玩家为发展剧情而四处搜索的时候远远比在和怨灵战斗时恐怖得多。

柴田：人们常说日式风格的恐怖感很弱，但我们想把这种静静的恐怖感完全在游戏中表现出来。

菊地：希望通过我们的游戏把日式恐怖的精髓表现出来，让持那种观点的人们大吃一惊。

——玩家们似乎完全沉浸到了游戏所带来的恐怖世界中，真是让人高兴呢。

韩国方面

——听说在接受韩国杂志《Monthly PlayStation OFFICIAL MAGAZINE》的刘先生采访时，您曾经谈了谈对《零 ZERO》的感想吧。

柴田：最近的那期杂志刊登了关于Tecmo的特辑，其中介绍了从早期的FC游戏一直到最新发售的历代Tecmo游戏，而且在最后还刊登了《零 ZERO》的完全攻略。

菊地：对我们的那篇采访也刊登在了上面，多少有些让人难为情。不过，通过交谈我们也得知，韩国玩家觉得游戏恐怖的地方，几乎和我们日本人没有多大区别。

柴田：大都和日本玩家在同样的地方被吓到了。

菊地：刘先生还因为玩《零 ZERO》时被吓得大叫，而被禁止在编辑部内玩游戏呢。

柴田：对灵的印象韩国和日本很相似呢。因为同属于亚洲的关系，大家的反应都差不多。

菊地：只是刘先生的反应有些过头了。

柴田：我们还得知，在韩国也有拍照会吸取人的魂魄这种迷信的说法。

菊地：如果是在美国的话，这种迷信会让人觉得不可思议吧。

柴田：还有，刘先生也和菊地君一样，对头部被折断的那个女怨灵特别有好感，觉得特别萌。

菊地：我不是说了吗，我根本没有那意思。

欧洲方面

——《零 ZERO》的欧版《Project ZERO》是由法国的Wanadoo公司发售的吧。

柴田：制作欧版的时候，从翻译到宣传手册的制作都得到了Wanadoo公司的大力协助。

菊地：听说Wanadoo公司从《零 ZERO》发表时便一直关注着这个游戏，当时还真是让我们吃了一惊，怎么说这也是日式的游戏。

——《零 ZERO》得到了法国的游戏杂志相当高的评价吧。

杂志关于《零》的封面设计相当棒，刚看到的一瞬间几乎让人以为是别的游戏。

——《零》得到了这个杂志的"巨星"奖，也就是杂志的9月份推荐游戏奖。从中也可以看出本作在欧洲得到了很高的评价，以下是《Joypad》杂志对游戏的报导。

本作从游戏开始到游戏结束都一直弥漫着一种诡异的气氛，如果您是个电影通的话，马上就能发现本作与《轮回》这部日本恐怖电影在世界观上的相似。本作的出色在于，它往往能在合适的时间，合适的地点，在玩家放松警惕的一瞬间，以最合适的方式为玩家带来意想不到的惊吓，比如说以下的场景：

房间里空无一人，玩家手持电筒，一步一步向着房间深处搜索。

看，前面有扇门，把它打开吧。当您打开那扇门时，您是否注意到身后有个白色身影一晃而过呢？当玩家转过身来时，那儿却已经什么也没有了。像这种声东击西的手法多次被运用在了游戏中，与灵之间的战斗也往往是突如其来地开始，很容易便能使玩家产生自己无时无刻都被灵所监视着、被灵包围着的恐怖感。

随着这种恐怖感不断地持续下去，玩家很快就会感觉到精神上已无法忍受，再加上不停飘荡在耳边的怨灵们那痛苦的呻吟声，啊……真是太恐怖了。这是一种残留在心头挥之不去的压抑的恐怖感，无论玩家玩了多久都绝对无法泰然处之，这对一直沉浸在如此恐怖中的玩家来说无疑是一种痛苦的折磨。

柴田：看来已经把那种"不知背后有什么"的感觉传达给了玩家呢。

菊地：还有那种在陌生环境中不得不小心翼翼的恐怖感，相信玩家们也充分领略到了吧。

——在刚才的报导中也提到过了，电影《轮回》在法国公映后似乎大受好评。

柴田：《零》之所以能得到如此高的评价，也许也是托了这部电影的福。

柴田：就以往来看，欧洲电影多是一些慢吞吞的文艺片，咱们这种恐怖作品不正是市场所需要的吗？

菊地：喂，有点自卖自夸的嫌疑了喔。

——此外，《Joypad》还刊登了关于《零 ZERO》的评论。

"这是一款如此恐怖的游戏，在以前的游戏史上从没有任何游戏能带给玩家如此心惊肉跳的感觉。它是最特别的，像《轮回》那样纯粹的艺术杰作。"

柴田：把游戏比作艺术，真像法国人的思考方式。

菊地：那只是你个人的偏见罢了。

——《Joypad》的各位编辑也给我们发来了他们对于《零》的评价。

"在法国，人们把《零》的成功视作一个小小的奇迹。这是因为它的成功证明了即使不是在什么巨大的电影公司的摄影棚里，游戏制作商也能制作出不输于电影的艺术品。继电影《轮回》在法国所取得的巨大成功之后，游戏《Project ZERO》也为人们带来了来自日本的新的恐怖，是玩家们近期绝对值得购买的游戏。"——格雷克瓦尔·艾尔，26岁，男，职业：游戏评论编辑、《Joypad，PlayStation2》杂志·法国，日本《FAMI通XBOX》的专栏作者

"虽然《Project ZERO》在故事题材方面不能说前无来者，但却能带给玩家与以往同类型游戏截然不同的全新恐怖感。"——朱利安·尤贝尔，25岁，男，职业：游戏评论编辑，《Joypad，PlayStation2》杂志·法国

"我无法对这个游戏进行评论，因为对于这个游戏，我连玩一个小时也坚持不下去。玩的时候，我的手和肩部因为害怕一直抖个不停，连手柄也无法控制，真的是相当恐怖的游戏。"——卡莉芬·尼托可薇丝，28岁，女性，职业：游戏评论编辑，《Joypad，PlayStation2》杂志·法国

"对这个游戏我能说的除了恐怖还是恐怖，一个人的时候根本就不敢玩。连打开门或者箱子时都让我感到害怕，有时候还被吓得大声尖叫，这在我的TV游戏史上是从未有过的。真不知道什么时候才能把游戏通关，因为我每次只敢玩一会儿。"——卡蕾尔·温莎，22岁，女性，职业：巴黎游戏软件贩卖店"JoueClub"职员

——法国游戏软件店的柜台展示非常令人吃惊。

菊地：是啊，真豪华，游戏的氛围也通过海报衬托出来了，看起来还真有点恐怖。

柴田：和日版的海报风格比起来就像另一款游戏一样。

——那么，今天就谈到这儿。一直读到这里的玩家们，辛苦你们了。

特别篇
BEST版的反响

被采访者：菊地启介（制片人）
柴田诚（游戏导演）

玩家间的反响

——《零 ZERO》的PlayStation2 the Best版（廉价版）于2002年8月开始再次进行发售，《零 ZERO》在这个夏天究竟能有什么样的表现呢，对此我们收集了一些玩家之间的感想。

柴田：各位玩家所寄来的回函，我们都已经仔细看过了。

菊地：大家所发表的意见感想，我们都会作为今后制作游戏的参考，所以请大家踊跃提出自己的意见。

——那么，让我们现在就来看看玩家们究竟有些什么意见吧。

"总之一句话——恐怖。"

"恐怖过头了。"（东京都 16岁 男性）

"我想说的只有一句话，太恐怖了。"（大阪府 27岁 女性）

"最让人觉得害怕的事情都在这个游戏中。"（三重县 17岁 男性）

——除了这些，还有的玩家抱怨"对心脏不好"，"是到现在为止玩过的游戏中最恐怖的"等等，不过"总之就是恐怖"这种感想是最多的。

菊地：在其中也有女性玩家抱怨"因为太可怕了，无法玩下去"（东京都 14岁 女性），"由于害怕极了，所以途中就放弃了"（埼玉县 26岁 女性），看来游戏的恐怖程度超过了有些玩家的心理承受极限呢。

柴田：在开发人员中也有人玩到第二章就不敢玩下去的。在一旁看着他们害怕的样子还真是有趣——啊，不，是可以作为以后的参考。

菊地：你还真是恶趣味。

——在开发人员中也有很多人害怕吗？

柴田：有啊，就因为这个，到现在还有人直嚷着一周至少要去神社参拜一次呢。

菊地：以前也曾介绍过在开发室曾经发生过的怪现象，其实，最近又发生了一些，关于这个，请看下文。

关于音效

"游戏中的音效是最适合《零 ZERO》的，也是最恐怖的。"（千叶县 16岁 男性）

"各种各样的可怕音效真叫人受不了。"（埼玉县 27岁 男性）

"游戏中的音效很有临场感。"（东京都 14岁 女性）

——在调查中，游戏中的音效得到了相当的好评呢。

柴田：在做音效的时候我们下了很大工夫，能得到大家的肯定还真让人开心啊。

菊地：在杂志和主页上，由于载体的不同而无法让大家听听真是很遗憾，所以请大家一定要在游戏中试试用耳机来体验一下。

——也有的玩家在来函中这么写道：

"如果戴上耳机来玩的话就简单多了。"（神奈川县 24岁 男性）

菊地：的确是这样，虽然在游戏中使用射影机的时候玩家是无法观测身后的情况的，但如果配上耳机的话，玩家便可以通过声音的方位判断出怨灵的方向，这对战斗来说是相当有利的。

柴田：只是也有一部分玩家出于害怕而选择关闭游戏的音效。这就形成了一个恶性循环：害怕怨灵——关闭音效——无法找到怨灵的方位——被怨灵袭击——变得更加害怕怨灵。所以，各位玩家戴上耳机时还是尽可能不要关闭音效为好。

菊地：总之，戴上耳机虽然在游戏时会变得轻松些，但反过来也有使恐怖感加倍的副作用，如何取舍就由玩家自己来决定了。

——还有像这样的意见也很多。

"戴上耳机玩的时候总觉得坐在电视机前的自己身后也有什么东西一样。"（东京都 16岁 男性）

柴田：就是我自己有时候也会这么觉得。玩着这个游戏的时候，总觉得有谁在身后叫着自己一样，不自觉地就把耳机摘下来



四处张望。

菊地：我在家里玩的时候，也闹过这种笑话。听到浴室门开的声音，回过头去一看，门关得好好的。

柴田：这么说的话，制作音效的S君也说过，每当他玩《零 ZERO》时，自己养的鸟都会在鸟笼里乱窜。

菊地：那个，说不定是鸟儿拼命地想向主人暗示什么。

柴田：说不定是在说："注意，身后，身后！"

菊地：真是异想天开。

关于游戏的包装设计

"这种谜一般的风格最好。"（东京都 14岁 女性）

"我最喜欢这种略带恐怖和神秘感的设计风格，很吸引人。"（大阪府 27岁 女性）

——深红的封面设计受到了好评呢。

柴田：是那幅深红躺在和服上，手腕系着绳索的画吧。

——特别是在女性玩家中得到了很高的评价。

柴田：听说设计封面的女画家，以前曾经画过日本画。

菊地：这幅封面设计虽然并不是直接把游戏的恐怖氛围表现出来，但那种隐晦的风格反而使人毛骨悚然。所以，即使是杂志社和游戏贩卖店的各位职员也对其赞不绝口。

柴田：那位女画家还从自己家里拿来和服，铺在地上拍下照片来作为参考呢。大概是因为本来就喜欢这种风格的画，所以干劲很足吧。在作挂毯（挂在墙上的伸缩海报，游戏周边）的设计时，她甚至请开发人员中的女性穿上和服充当模特。

菊地：真的有过这种事吗？不是瞎说的吧？

柴田：有啊，模特身上还绑着绳子呢。

菊地：喂……再怎么说也不用做到这样吧。

——PlayStation2 the Best版封面的底面，绘图设计与之前发售的版本不同，对于这一点玩家们也发表了各自的看法。

"Best版的封底给人感觉更加可怕了。"（三重县 17岁 男性）

菊地：由于我们决定把PlayStation2 the Best版的封底做成游戏美版封面的风格，因此就成了这个样子。

——以下是美版的封面。



柴田：我们想让玩家感受到另一种冲击。

——与之前的设计相比封面给人的感觉简直就像是另一款游戏。

菊地：这个头朝下的女怨灵，是我最喜欢的怨灵之一呢。

柴田：最喜欢的？难道……你对这种类型的……有兴趣？

菊地：啊，不，我不是这个意思。

关于其它的来函

——在对玩家的来函调查中也有人这么写道：

"玩过之后，夜里直作噩梦。"（石川县 28岁 男性）

"只是拿起手柄就好像中了诅咒一样。"（东京都 16岁 男性）

——围绕着《零 ZERO》这个游戏，还发生了很多不可思议的现象。

柴田：跟你们说说一个相识的杂志编辑给我讲的故事。为了写关于《零 ZERO》的报导，这个编辑向别人借了一张《零 ZERO》，由于已经很晚了，便把游戏盘塞到书架上睡了，打算第二天再玩。谁知在夜里，总是听到"喀哒喀哒"的声音，吵得他睡不着，于是他爬起来瞧瞧，你们猜他看到了什么？原来是放着游戏盘的书架在不停地"喀哒喀哒"摇晃着，这可把他吓坏了，结果第二天一早玩也没玩就把游戏还回去了。

菊地：还真可怕。

柴田：我还听说音效制作人和朋友在玩《零 ZERO》的时候，突然听到喀嚓一声，仔细一看，竟发现茶杯整整齐齐碎成了两半。

菊地：真是不吉利。这么说起来以前也发生过荧光灯碎裂的事情，直到现在还总是被别人怀疑是不是真的发生过。

柴田：是真的啊。我也曾被今年刚入社的新人问过，关于登在主页上的灵异现象，是不是为了宣传游戏而"造"出来的，结果被我臭骂了一顿，当然是真的嘛。

菊地：算了，别说这个话题了，我汗毛都竖起来了。

柴田：看，你身后就是那盏碎了的荧光灯。

菊地：你给我住口。

"不可思议的怪现象"——续

柴田：不久前，还发生了比上次"荧光灯破裂事件"更可怕的事情——洗手间的镜子突然间就碎成了碎片。

——那可真是不得了呢。

柴田：工作中突然听到洗手间传来玻璃碎裂的声音，冲入洗手间一看，里面谁也不在。因为在听到响声之后我们立刻就进来了，所以可以确定当时洗手间里面没人。

菊地：比起"荧光灯事件"来更加匪夷所思呢。

柴田：我知道你还在怀疑，不过这次我可是好好地拍下了照片作为证据的。

菊地：在哪在哪？让我瞧瞧。（伸手接过镜片四散的照片）啊，看不大清楚，不过场面似乎挺乱的。（照片由于制片人的要求不放入主页中）

柴田：仔细看看照片你就能明白，这是多么奇怪的事情。镜子怎么可能从镜框的卡槽里掉出来？

——的确，从来也没有听说过镜框卡槽也损坏了的事。

菊地：为什么偏偏是镜子打碎了呢？仔细想想，还真叫人不明白。难道……是有什么东西从镜子里出来了吗？

柴田：再好好看看这张照片，在右上角的镜子碎片里，不是倒映着一个长发女人的影子吗？

菊地：真的？

柴田：是真的……就好了。

菊地：白痴，别开这种玩笑。

私语的黑暗

日式房屋是一个有着独特魅力的空间。

相对于坚牢的西洋建筑，日式房屋利用树木、拉窗等比较脆弱的材料间壁，使得通风良好，阳光也能透过拉窗柔柔地照射进来。同时还有较多的荫凉处。

屏风反面、地板下面、顶棚重叠起来的房梁上面、格子窗的对面……到处都孕育着温暖的黑暗空间。

静静地伫立着，就能感到密布在此处的温暖黑暗在一点一点地渗入自己的体内。

偶然朝这些角落看一眼，便忍不住觉得有什么东西潜藏在那个空间里……是因为日式房屋都是用以木材为主的"生物素材"建造而成，并和住在那里的人们共同呼吸、共同雕刻时光的缘故吗？

可能由于这个原因，使得用木材建造的日式房屋吸取了那里的人的思想。

淡淡的喜悦，小小的忧伤，不好的回忆……一切一切。

让身心沉浸于这片黑暗，顿时，死者的记忆在密集的私语中复苏，摄入己身。

这款游戏中房间里留下的各种痕迹，就是为了让玩家能想像过去发生的事而特别在房屋构造上下了功夫。

在搜遍房间的每一个角落的同时，请大家一边在脑海里回顾那里发生的事，一边侧耳倾听从黑暗中传来的私语。

柴田诚（导演）

百鬼夜行

那段经历，我想是发生在我还是小学生的时候吧。

我老家正好位于一条开放的狭长田间小道拐角处。每次我半夜从睡梦中醒来，经常都会看到那条道路分作了好几百条，形成一股“感觉”的洪流。如窃窃私语般极力遏制住的声音，一边说着一些听不太清楚的话一边缓缓流淌而至，铺天盖地般的“感觉”群。

狭长的田间小道途中有一座小神社，总觉得那些“感觉”好像就是从那个地方来的。以前就经常发生只要我在家门前一转弯，神社就即刻消失的情况。

可能是自小便渐渐习惯了的缘故，比起害怕，我更多是带着一种不可思议的心情去听那声音的。不过，绝对不能看那个队列……惟独这件事我是本能地有所意识的。因为我们小时候那会儿流传着一种迷信，说是只要一看其队列，“感觉”群就会立即转变方向朝着自己流过来。

从父亲那里得到一架半好半坏的照相机时，我首先想到的是如果直接对着那队列拍照，会怎么样。就算自己不去看，但在拍照的瞬间，那个“感觉”群应该也会朝这边蜂拥而至吧？而我被带走以后，一个人都没有的房间里只剩下照相机，里面存着惟一一张照片……那时我便在脑海里想像这样的情景。

最终这个计划也没能实行，被粗暴地当作玩具摆弄的照相机很快就完全坏掉了。

但是，如果真的拍下了那张照片，里面会是什么样的呢？

如今我已经不能再听到那声音，但脑子里还是经常在盘旋着一个问题：那个“感觉”群究竟是什么？

……那一阵私语……在我心里滋生出那队列似乎连接着什么地方的异样感。

我在游戏中也有努力再现当时的那种不可能之物所产生的“感觉”，而能够再现其感触的尝试，画面感自不用说，怨灵发出的预感音，背景的噪音，振动等，我想都会在某种程度上达成我想要的效果。

顺便一提，我还模拟了小时候听到的那种“感觉”的声音，将其用到游戏中去，如果能对创造出游戏的“真实感”有所帮助，就最好不过了。

柴田诚（导演）



全文档一览

黑色笔记本的撕页

黑色笔记本的撕页 一

在当地的某个村庄发生了诡异的连续杀人事件。

每次被发现的都是惨遭屠杀的尸体，完全是模仿当地传说中残忍仪式的杀人事件，和传说中要洗刷自己怨念的男人的行为惊人地相似。

接下来，闯入传说中的男人，以平行的传说世界为舞台展开了故事。还有由于地震被发现的一些过去的记录。故事中已经没有了现在和过去的分界线。

7月24日（关于冰室邸）

冰室邸是管理这里的大地主所住的房子，而且这里还是为了举行当地神道仪式而建起秘密神社的地方。

不过，当时的人们都对这个神道仪式讳莫如深，甚至从口中提及仪式的名称都是被禁止的。

如今有关那个仪式的记录大多已流失无踪，只有极少数资料流传了下来。

黑色笔记本的撕页 二

9月13日，09：30

绪方的遗体被发现了。

他的四肢和头部从身体上被残忍地撕扯了下来……

毫无疑问，这种杀人方法与之前发生的数起惨死事件一模一样。

绪方手边放着一张他最后拍的照片，从中可以看到其四肢和头部好像缠着绳子。

这与此地传说中的“绳之巫女”有什么关系吗?

9月13日，12：10

巴的情况有点奇怪。

从刚才起她就不断念叨着含糊不清的话语。

像是“绳子……镜子……”什么的。

我能够理解她，目睹了绪方的惨状，乱了心神也是当然的吧。

黑色笔记本的撕页 三

9月13日，15：00

巴的状况变得越来越糟糕了。

她浑身一直颤抖着，并且始终在重复同样的话语。

不管是她生病了还是什么灵异现象，我只希望能尽快离开这间屋子。

看巴这样子已经很难走动了，我看还是我自己去找更好一些。

我想，一直留在这里也没有人会来救我们的。

黑色笔记本的撕页 四

9月14日，10：00

巴将那个身着和服的女子称为“雾绘”，那个女人和传说中对“绳之巫女”的描绘几乎完全相同。

而且巴与绪方的死状也与传说极为相似。那个女人……就是绳之巫女吧……

黑色笔记本的撕页 五

9月14日，20：00

巴找到的资料里提到了冰室家世代相传的五面御神镜。

那些镜子的作用是替当地消灾解厄，以及封印异界之门。

现在发生的这些诡异现象应该都与那些镜子有关。

前些天发生的小规模地震，让该地区五个神社的御神镜全碎了。

对于这次的小说，因为我感觉这起事件也是个契机，所以拿来的资料中应该含有报纸记事。

现存的御神镜共有五面，但有一种说法是：另外还有一面作为“本体”的御神镜。而曾住在这间屋子里的民俗学家留下的研究书稿也证明了这种说法。（但是，这本书在我逃离那女人时不知掉到哪里去了）

下面是我的推论。

前些天被地震所破坏的五面镜子也许是用来“监护”那面御神镜的，而这五面镜子之所以碎裂可能也并非因为地震的缘故，而是那面御神镜的封印不知为何被破坏所导致的。

也许，这对我们也是一种警告……

黑色笔记本的撕页 六

我准备前往冰室家的神社，因为御神镜就放在那里。

诅咒已经将我牢牢束缚，对于走投无路的我来说，这也许是唯一能做的事情。

复原被破坏的封印——虽然希望渺茫，可这是我最后的希望了。

拿到镜子需要五个佛像，我已经找到了其中的四个。而最后一个的位置我也通过古文书找到了相关的线索。

谨将悲哀的巫女之魂
献给大神之前
就像在大鸟的脚下
供奉在御佛之地

如果一切顺利的话，那么就没有人能看到这些笔记，我也可以将它应用到自己的下部作品中。

最后，我想向我的好助手、好同伴平坂巴小姐致以最由衷的谢意。

如果不是她最后的遗言，我连留下这最后的作品都办不到吧。

如果我无法活着出去，请后来者好好地安葬她吧。

9月15日 高峰准星

取材笔记的撕页

取材笔记的撕页 一

8月20日

高峰先生需要为下次作品搜寻资料，所以我必须寻找那位民俗学者的著作，据说那本书中记录了关于冰室邸的资料。

书中记载了各地的神道仪式，作者为宗方良藏，但我不知道书的名字。

8月22日

由于怎么都找不到那本书，无奈之下，我只得转而调查那位民俗学者的线索。据说那位学者为了研究一直都住在冰室邸，可后来因为某起事件导致他全家都神秘失踪了。

尽管找不到书，但我却发现了当时的报纸。虽然涉及到所谓失踪的事件很少，不过也足够当成取材资料了。

取材笔记的撕页 二

9月10日，11：00

上个月同时发生的地震以及山中小村发生的惨死事件，似乎都与冰室邸有什么关系，应该可以成为下一本小说的题材。

高峰先生似乎也对这个题材相当满意，看来也无需担心他会一时不振了。

9月10日，16：00

大门不知什么时候坏了，怎么都打不开。

没办法，只好找其他出口了。

取材笔记的撕页 三

9月11日

从昨晚开始我就觉得自己的身体似乎有些不对劲。

准确地说，是自从平坂小姐帮了我拍了那张照片之后。

这张照片中的绳子到底有什么意义呢?

取材笔记的撕页 四

9月12日

又是一根，绳子增加了！

绳子……

取材笔记的撕页 五

9月10日，13：10

大屋中有些门被一些刻有古文字的锁给锁住了。当我向高峰先生询问时，他告诉我这些字好像是和数字相对应的，虽然知道前半部分的意思，但后半部分就不明白了，可能是根据发音来对应字吧。似乎是：

零=0 壹=1 贰=2
叁=3 肆=4 伍=5
陆=6 柒=7 捌=8 玖=9

可能各有各的意思，我决定从头开始进行详细的研究。

红色笔记的撕页

红色笔记的撕页 一

8月20日

之前有位叫做宗方良藏的民俗学者似乎一直在冰室家对各种仪式进行研究，据称他曾留下了一些研究报告，但我翻遍了图书馆都找不到，不知放到哪里去了。

8月30日

还是找不到，看来只好拜托总编绪方先生了，不过也没指望他能有所发现。

红色笔记的撕页 二

8月27日

不知为何，在调查过程中我的心底总是忐忑不安。

也许这个题材会成为老师下部作品的大卖点，但说真的，这次的取材让人感觉有点不对劲。

我不想到那间房子里去……非常不想……

但这是我的工作，就算再不情愿也没办法。这种不安毕竟只是我的个人感觉，而我也实在不想错过和老师一起取材。

我现在才发现拥有较强的灵感应力并不是件好事，也许因此我能获得更多的情报，但是……

红色笔记的撕页 三

9月10日，20：00

我在玄关旁的镜子里看见了一个身着白色和服的长发女人。

她的手脚都绑着绳子，而当她走动时，那些绳子也像有生命似的乱舞摇动。

说起来，绪方先生好像也向我提到过类似的事情。

这间房子一定有问题……

红色笔记的撕页 四

9月11日，06：30

我又一次看到了那个身着和服的女人，而这次她竟然向我说话了。我知道自己的灵感很强。

她的名字是雾绘。我不敢也不想再靠近她，太可怕了……

红色笔记的撕页 五

9月12日，13：45

我感觉到，这里好像有小孩子在玩。

尽管我看不到他们，但他们好像是在邀请我与他们一同玩捉迷藏。

可能他们就是照片上的那群孩子。

9月12日，16：30

那个房间里有着许多并排在一起的人头，它们都是被冰室家家主亲手砍下来的。

人头竟然会对我说话！我果然应该相信自己的直觉，根本就不该来这里的！

红色笔记的撕页 六

镜子碎了。

碎了……碎了……

房子里的人一个个地倒下。

好多人……好多人……

他们好像都在逃命……

而且都是快要死去的样子……

有些东西……从宅邸深处出来了。

我感觉到了一股前所未有的凉意……

这究竟是梦，还是现实？

红色笔记的撕页 七

那个穿白色和服的少女似乎想告诉我什么事情。虽然听不太明白，可那个声音一直回荡在我脑海中。

但当听到那些话后，我却不知该如何是好。

我们已经无法离开这里了……

碎……

五个……碎片……

镜……子……

一定要告诉老师……解开诅咒的方法……

古老的日记撕页

宗方良藏

古老的日记撕页 一

5月20日

总算搬进冰室邸了，费了好大功夫才得到了当地人的许可。

正如我所料，这里的环境和空气都很好，对八重的身体很有益处。

女儿美琴似乎也很喜欢这里，并且没过多久就交了许多朋友。

不过，八重觉得这间旧房子有些诡异，让她感到很不舒服。

但比较可喜的是，如果这个房屋里真的有什么的话，我就没有必要为了研究而外出了，因为一切都已经存在于房屋的某个地方了。

古老的日记撕页 二

6月2日

搬到冰室邸后，我的研究也有了出乎意料的突破。

昨天，我发现了冰室家最后一任家主留下的文书，据说他是在发动屠杀事件后去世的。

这间房子里像机关一样的东西有很多，甚至有些房间根本就不在地图上。

我认为，一定还有许多资料藏在这里。

6月5日

这个地方非常封闭，所有人都不想告诉我与仪式有关的事。

绳之巫女、御神镜、祸刻……这些关键词应该就是能解开仪式之谜的钥匙。

古老的日记撕页 三

6月13日

在屋子里捉迷藏时，美琴捡到了一个像是照相机的怪东西。

我问她具体是在哪里捡到的，她却说是一个穿着白色和服的女孩给她的。

不知道是不是真的。

6月14日

我调查了那台相机，不过没看出有什么特别之处。

大概是什么人来这里调查后顺手丢掉的东西吧。

6月15日

今天天气不错，八重身体也好多了，我们一家三口到山里去散步。

由于好长时间没有出过门，八重看起来非常高兴。好像她对美琴捡到的相机很感兴趣，在路上不停地拍照。

古老的日记撕页 四

6月18日

这几天，八重总是拿着美琴捡到的相机在房子里四处拍照。

我问她在照些什么，她说是“能看到的东西”，说得很含糊，似乎很难向我解释清楚。

6月19日

回想起来，自从那天散步后八重的身体状况就越来越差了。

今天她的身体非常虚弱，只能在床上休息。

女性日记的撕页

宗方八重

女性日记的撕页 一

6月10日

美琴好像很喜欢这间房子，今天也在和住在附近的小孩玩捉迷藏。

这么大的房子确实挺适合小孩子玩耍的，但对于我这个病人来说就有些过于宽大了。

6月15日

今天真的非常高兴。

我和老公还有女儿一同去山里散步，感觉身体似乎也好了一些，就算有点累了都还可以继续走。

真的很高兴呢。

女性日记的撕页 二

6月18日

这个相机有着奇异的力量，可以照出一些原本不存在的东西。

我软磨硬泡地向美琴要来了这台相机。虽然搞不清楚它是怎么回事，但绝对不能让美琴拿着它，我不想让女儿和这台相机扯上任何关系。

不知为何，我总有种不祥的预感。

女性日记的撕页 三

6月24日

美琴一直没回来。

她明明告诉我是和朋友玩捉迷藏，应该不会离开屋子啊。

她把那个相机带走了。

美琴和她的朋友……一共四个人就这样神秘地失踪了……

6月27日

美琴失踪已经三天了，自从搬到这里后，自从捡到那台相机之后，一切就开始变得不对劲。

如果连我也变得奇怪的话，那该多么轻松啊……

而且，即使没有那台相机，现在的我也能看到了……

宗方八重的遗书

良藏老公：

我已经不能活下去了……

那天，是我将相机交给女儿的。

都是因为我才会害女儿被那些家伙抓走。

我已经不能再活下去了……

有着儿童字迹的纸片

美琴，别让我发现啊。

明明是鬼，不会玩了一半就回去了吧？

不知美琴觉得我这个人怎么样呢？

要是发现了她的话，我一定要问问看。

研究书草稿的撕页

宗方良藏

研究书草稿的撕页 一

冰室家世代相传的禁忌仪式

冰室家自古以来都侍奉土地之神，据说流传下来了许多仪式以及相关资料。

不过资料大部分都已散落失踪，现在我在一本含有部分传说的手抄书上找到了一些记载。

由于冰室家已被灭族，口述相传部分也已失传，而与冰室家有血缘关系的人也对仪式绝口不提，这大概也是资料难以寻找的原因。

在记载中，12月13日执行的仪式堪称最神秘的部分。

据说附近村子的居民在那天都不能出门，即使到了现在，在那天也不允许开窗户。而原因很可能是该仪式相当恐怖。

不过，其具体情况至今还是一个谜。

研究书草稿的撕页 二

绳之巫女之谜

在研究了那少量的资料后，我发现里面多次提及一个与仪式有关的重要人物——绳之巫女。

根据记录，她的四肢及头部都会被绳子绑住，共五条绳子。但是资料中没有说明为何要这样做，也没有提到丝毫细节。有种说法认为"绳之巫女"是被用来做活祭品的，如果是那样的话，那这个仪式确实相当残忍。

研究书草稿的撕页 三

名为"祸刻"的灾厄

此地曾经发生过一场大灾难，传说中将这起惨剧称为"祸刻"。

虽然我找不到与灾厄相关的资料，但古文书中有这样的记载：如果五神社中世代相传的镜子全部破碎的话，死者就会从黑暗中醒来。大概是曾经发生过那样异常的灾难吧。

研究书草稿的撕页 四

与御神镜(五神镜)有关的传说

于五个神社中供奉的世代相传的御神镜，在书面传承中被记载为"五神镜"。

传说五位神祇曾降临此地，而在离开凡间前，他们将神力注入镜中，并将镜子放在村里以保护村子免遭灾厄侵害。这就是"五神镜"的由来。

在一部分仪式中，更多的只是出现一面镜子。

为了封住大的灾厄（无法确定是否为祸刻），必须要集结五面镜子，以其神力举行某种仪式。

这个仪式是否与冰室家的仪式有关，这一点不得而知，不过因为冰室家的仪式也出现过关于镜子的记述，所以感觉两者可能有着很深的关系。

不过，现在还无法确定所谓的"御神镜"是否真正存在。这样一来，传说的真相也就更不可能被查清楚了。

研究书草稿的撕页 五

仪式所使用的面具的意义

在冰室家仪式中使用的几个面具有着重要的意义。

其中目隐面具是在"鬼游仪式"中使用的。这个面具在眼部位置有两根刺，是要让参加仪式的人戴上面具，令其双眼无法看到东西后再进行"鬼游"（捉迷藏）。

传说的记述中，有着"在遮住鬼的眼睛的时候，进入绳殿举行仪式"这样的内容。难道不是那个意思吗？

照此看来，目隐面具大概就是进入绳殿的钥匙吧。

研究书草稿的撕页 六

拟姿面具

祭神仪式中冰室家家主所戴的面具被称为"拟姿面具"，传说那张面具似鬼似佛。

我想大概指的是这个面具能根据佩戴者的表情而产生变化吧。

根据记载，冰室家有个专门收藏面具的"相具房间"。而拟姿面具则有充当进入那个房间的钥匙的功能。

根据记载，家主必须在最后的仪式中令面具变成鬼面才行。但那也只是谣传吧。

研究书草稿的撕页 七

仪式中其他面具的意义

御缚仪式与鬼游仪式，都是由冰室家家主亲自执行的。而在执行仪式时，家主也必须戴上面具。我想，这样做的目的是为了教诲巫女不应再对这个世界有所留恋。

在仪式中，家主、巫女，以及参与鬼游的角色都由冰室家族的人担任。换句话说，祭品和执行者都是亲人。

在仪式中，为了让巫女对亲人不再有任何留恋，必须让她看不到亲人脸上的表情变化，因此才不得不戴上面具。

而在目隐之鬼仪式中，之所以要将眼睛弄瞎为"鬼眼"，可能也是出于相同的考虑。

研究书草稿的撕页 八

月读堂

冰室家中庭有一个名叫"月读堂"的小祠堂。根据记录，那些被当成仪式祭品祭祀御灵的巫女就是被供奉在这里的。

堂中有个被称为"月之井"的空井，传说在仪式之日，月光可以直接照到井的底部。仪式进行前，绳之巫女必须在井底接受月光的洗礼以完成净化。

月之井的底部连接着某个地下通道，据说只有绳之巫女可以通过井进入地下通道。

记载中说初代巫女的遗体就被存放在月读堂里祭祀着，但我在里面没有找到任何有价值的资料。

初代绳之巫女到底被供奉在哪里呢？

研究书草稿的撕页 九

佛龛之谜与月之井

月读堂里的月之井是被佛龛的机关隐藏着的。

我认为，在正确操作后应该可以移动佛龛，令通往月之井的入口出现。不过，如今还不清楚正确的方法。

尽管查阅过冰室家留下来的文书，但其中只有一些暗示。

"扯裂之四人可得到印章"

"出示冰室家家主的证明"

我觉得要打开机关，就必须有执行仪式的四位神官家传的印章，而且要有冰室家家主的证明之物。

可冰室家血脉此时早已断绝，能得到印章或证明的手段已经没有了。

研究书草稿的撕页 十

冰室仪式与异界信仰

据说执行裂绳仪式的目的是为了关闭某扇"门"。

这扇门是分隔两个世界的界线。而裂绳仪式，可能与这个地方自古相传的异界信仰有关。

此地自古以来便有着对"常世之国"以及"根之国"的信仰，根据异世界的信仰来看，"门"的另一侧指的是"黄泉"，所谓"门"，可以被认为是连接死界与现世的门。

传说的"祸刻"指的可能就是打开门以后会发生的大灾难，那时黄泉所发出的瘴气能够令死者复活。据此我认为，之所以执行裂绳仪式，就是要以巫女的力量封印住门，以阻止祸刻的发生。难道不是那样的吗？

雾绘的日记

雾绘的日记 一

当我往窗外看的时候，发现庭园里有个人正在散步。

他没有注意到我，只是专心地看着园内的花草和假山。

今天，那个人又到庭园里来了……

这次他察觉到了我，还向我挥手致意。

我顿时脸颊发热，马上很不好意思地躲了起来。

这事如果对神官说了的话，他一定会很生气，我会被告知长期不准朝外面看。

雾绘的日记 二

今天是我外出散步的日子。当我在庭园中散步时，那个人也刚好从客室里出来。

这是我第一次和外面的人聊天，我觉得非常高兴。

今天那个人来看我了。他把我从房间里放了出来，还教了我很多外面那些花草的名字。

和初次见到他一样，我的脸颊又发热了。可是，这次我不想再躲开了。

雾绘的日记 三

今天那个人又来看我了。由于大神官命令我不许再去庭园，因此我们一直都在房间里面聊天。

他告诉了我许多外面世界的有趣事情，我发现，只要他在我身边，我就……我就好高兴……

再次与那个人在庭园里一起散步了，这次我才发现樱花是如此的美丽。

自从遇见了那个人，他就教我了许多我不知道的事。现在我即使独自一人，也已经不会感到寂寞了。

雾绘的日记 四

那个人有五天没来了。

我问过神官，他告诉我那个人已经回家了。

可是……为什么这么突然呢……过不了多久我就永远都不可能再见到你了啊……

我梦见那个人了。

他用悲伤的眼神凝视着我，好像是要告诉我什么……我第一次看到那样悲伤的眼神。

他并不是回家去了。

而是被神官们……为什么要这样……

雾绘的日记 五

我，已经无法成为巫女了吧……

神官们把那个人给杀了。

都是我把他卷进来的……

都是我的错……

好想跟他在一起……好想跟他长相厮守……

可是，这些都已经不可能了……

雾绘的日记 六

马上就要开始裂绳仪式了，家主大人和神官大人们都进入了斩福洗礼。为了仪式，全族的人都集中到这所宅邸里来了。

只有今天，这个向来安静的房间才会令人产生热闹的感觉。

不知为何，有一位神官一直以哀伤的眼神看着我。

我是绳之巫女……是必须要完成重大使命的人。

可是……

现在的我，已经体会到人生欢乐的我，还能完成巫女的使命吗？

是我害死那个无辜的人的……都是因为我……

雾绘的日记 七

昨天晚上，我做了一个不可思议的梦。

有个身穿铠甲的人告诉我，只要将镜子打碎我就可以完成梦想。

破坏镜子就是我的愿望。

他的眼神中充满了哀伤。

如果能再见到那个人的话，即使破坏御神镜这么可怕的事，我也……

神官大人来迎接我了，我必须要去，因为我是绳之巫女。

神官的记录

神官的记录 一

雾绘自从认识那位年轻的客人后就变得有些不对劲了，她可能喜欢上那个年轻人了。

如果对这个世间还有留恋的话，巫女可能会失去神力。

我必须想办法阻止这种事情发生。

神官的记录 二

我已经奉家主的命令"藏"好了那位客人。而雾绘那边则骗她说那个人已经回家了。

必须趁雾绘发现实情前将那个人的尸体埋到遥远的地方。

尽管很可怜，可是没有办法。

这也是守护绳之巫女、我们冰室一族的任务……

神官的记录 三

家主大人错了。

雾绘似乎已经察觉到了那个年轻人的下场，并且情绪因此非常低落。

仪式之日马上就要到了。希望不会出什么差池才好。

神官的记录 四

仪式失败了！

整间房子都被瘴气团团围住，家主也因瘴气的缘故彻底疯了！

祸刻来临了！一切都完了！

如果不在门完全打开前将其关闭，还会发生更可怕的事情！

记载着文章的古卷轴

关于五个佛像的古文书 一

为慰籍绳之巫女之亡灵

将五体之亡佛

供奉在魂灵五肢的痛处

关于五块石头的古文书 二

为感谢五神的守护

将代表五镜的御石

放入正确之处

关于挂绳方法的古文书 三

为令巫女断绝私情

将满受苦痛的手脚绑上御绳

由右手开始 绑起双手

由右脚开始 绑起双脚

裂绳仪式的事 四

十二月十三日

三六六九日之间

断绝洗净与现世的牵挂

将巫女以御绳加以撕裂

目隐之鬼仪式的事 五

十一月二十六日

十年之后 为了裂绳之仪式做准备

由大于七岁九个月又二十五天的女孩之中

选出隐藏有巫女神力的女孩

发生祸刻的事 六

天保八年十二月十三日

裂绳之仪式失败 祸刻发生

瘴气 如地神的愤怒狂呼猛号

失去一三四七之亡灵

神官的觉书

神官的觉书 一

"门"是通往黄泉之国的入口，自古以来人们就对它畏惧不已。

如果对门的封印不完全，"祸刻"就会发生，来自黄泉之国的瘴气将会涌出，进而彻底毁灭此地。

暴露在"祸刻"瘴气中的人将会疯狂，而死后其魂魄也将被这块土地牢牢束缚无法成佛。

决不能让祸刻发生！这是我冰室一族的使命。

神官的觉书 二

这个屋子地下的门从很久以前就存在了，不过它是什么时候出现在这里的，并没有正确记载的书籍。

我冰室一族存在的目的，就是守护这扇"门"，因此才会在此地神殿进行御缚仪式。

决不能让祸刻发生！这是我冰室一族的使命。

神官的觉书 三

具有五神加持之力的神镜可以击退一切灾厄。

只要在门打开前将镜子以朝门的方向放在门前的御镜岩上，再凭借巫女的御绳即可封住门。

五神之镜与巫女之绳缺一不可，不然无法完全封印门。

决不能让祸刻发生！这是我冰室一族的使命。

报纸记事的残片

报纸记事的残片 一

御神镜在地震中被毁坏

上次的地震令本县山里的五神社世代相传的御神镜全部都碎裂了。

传说这些镜子可以封印土地的灾厄，而且每隔十年会将这五面镜子集中在同一神社，举行有名的“五神祭”。

在此事发生后，关于不可思议的现象，神社的神主们一致声称“如果不是发生不祥之事的前兆就好了。”

报纸记事的残片 二

山中的骇人尸体

昨日午后，在本县南方的冰室山中发现了人类的肢体和身躯。

手、脚、头部在强大的外力下，如文字中描述的那样“被拉断了”。

警方正在从故意杀人和意外两个方向进行调查。

尸体是年龄约三十岁的男性，但其真实身分目前还不得而知。

在这座山里，十五年前也曾发现过同样死状的尸体。据说警察也把那个事件纳入范围，正在进行调查。

古旧的报纸报道

古旧的报纸报道 一

四名儿童神秘失踪

3日下午，本县南部山中四位小孩在晚上9点后就再也没有回过家，遂报案。

附近村子从古时起就有小孩神秘失踪的事件，于是，村民之间飞快地流传起了可能是那一类神秘失踪的传闻。

古旧的报纸报道 二

神秘失踪的少女被发现!

三天前在本县南部冰室山中神秘失踪的少女已于昨日被一名当地男性发现。

尽管少女的身体非常衰弱，但她没有一点外伤。警察正等那位少女的状况好转，以便询问其他三人的下落。

这位少女的双亲在她失踪后的第二天也神秘失踪了，目前警方正寻找少女的领养人。

古旧的报纸报道 三

神秘失踪的少女被善心人士收养

昨天奇迹获救的那位少女已经被安定下来了。

领养这位少女的人是雏咲家的某人，他也是少女失踪的父亲宗方良藏的朋友。

而神秘失踪的少女回来后，因为她的父母也不知道去哪了，所以警察为她寻找了领养者。

少女似乎失去了失踪那段时间的记忆，因此还是没有发现剩下的三名儿童。

报纸报道的剪报

著名推理小说家失踪

著名作家高峰准星先生(42岁)于本月8日进行最后一次联系后就失去了音讯，目前已在报纸上作出通报告示。

以高峰先生为首，加上他的助手平坂巴(28岁)和编辑绪方浩二(32岁)，三人一同失踪了。

9月8日，高峰先生用电话同编辑部进行了最后一次联系，说自己出去取材了，但现在已经是14日了。

编辑部本来只是认为他取材的时间比较长，可是他们发现同行的绪方先生也无法取得联系，而前去的所有人也都没有联系过其他人。

昨天凌晨，警方接到报案。

哥哥留下的笔记

雏咲真冬

哥哥留下的笔记 一

住在冰室邸的本来是统治此地的大地主家族，而这个家族还会主持此地的神道仪式。换句话说，这个房子在此地有着特殊地位。（无法找到他们进行的神道仪式的详细资料）

据说冰室家的最后一任家主杀死了自己的所有族人，再加上后来住在此屋的一家三口神秘失踪，现在已经没有人敢住在这里了。因此，这间宅邸渐渐变成了一所废屋。

之所以找不到有关神道仪式的记述，大概也和这个原因有关。

9月24日

一进这间房子我就感到浑身不对劲。

为了以防万一，我特别留下了这篇调查报告。

必须尽快找到高峰先生他们。

不过，说不定已经太迟了……

哥哥留下的笔记 二

我好像昏过去了。

看来高峰先生已经……如果我早点察觉就好了……

游荡于这个房子里的怨灵有着强大的力量，而这种诅咒的力量一定有其原因。

我必须要把它找出来。

哥哥留下的笔记 三

屋里的样子发生了改变，这些灵似乎想要引诱我回到过去。

由于灵力的影响，这间房屋的一部分好像回到了过去，那个时代的灵也开始了活动。

难道说这间房屋里存在着什么东西吗?

难道说，那些灵是想让我看到当时的情况，并告知我什么事情吗……

哥哥留下的笔记 四

我从那个身着白色和服的女子身上感觉到了强烈的思念。也许，她就是令房子陷入诅咒的元凶。

为了不令牺牲者继续增加，我必须要想办法稳住她。

首先我需要搞清楚她留恋人世的原因。

尤其是，她为什么在抓住我时又放我走呢?这可能是个重要的线索。

哥哥留下的笔记 五

那个盲眼的女性怨灵似乎对声音非常敏感。

只要不发出声音，应该就不会被她发现。

哥哥留下的笔记 六

深红：

实在是有些奇妙，我经常会看到你的身影。可每次在我追上去后，你就消失无踪了。

大概是因为屋子的时空被扭曲了，所以我们才无法见面吧。

你是因为担心我才来的吗?

如果你看到这个笔记的话，请帮助我吧。

那个叫做雾绘的女人就是令冰室家遭到诅咒的元凶。由于她担任了某个仪式的活祭品，因此她那悲惨的记忆，以及来自黄泉的瘴气，使她成为了所有诅咒的源泉。

我和她思念的男人长得很像。我在那次被她捉住时就通过她的思念得知了这一点。

我打算去见她。

不然的话，这间屋子里的牺牲者会不断增加。

雾绘她尽管背负着身为活祭品的悲惨命运，但她仍对自己无法完成巫女的使命感到非常后悔。

想来见到了小孩外表的女孩就是她，她一直在寻求帮助。

也就是说，她的内心已经一分为二了。

深红……我希望你能帮助她解脱。

一定要用御神镜封住“门”……

哥哥留下的笔记 七

我很在意妈妈留给我们的射影机。

这部射影机虽说是妈妈的遗物，但其实是美琴外婆的东西，而这也是她成为雏咲家养女时身上唯一的物品。

我从在房间发现的笔记里看到了关于一位也叫美琴的女孩子的记载，并且知道了她是如何得到那个奇妙的相机的。

而且，这位“美琴”的母亲就是那位民俗学者的妻子。而她的死法竟然和我们的妈妈一样。

妈妈也是因为射影机的灵力而发狂并去世的，如果那个是同样的东西的话……

尽管还不知道详情，但我总觉得这部射影机与这间屋子的诅咒有着莫大的关连。

神官的研究书

能够破坏门封印的东西不只在门内，门外也有着相同的存在。

在无数的怨灵中，有一个怨灵对于破坏封印有着超乎寻常的执着。

他的真正身分是在四十年前于仪式中发疯的年轻武士，名叫九鬼时定。

似乎是他对巫女渐渐产生了感情，并且想要假扮成神官来阻止仪式。虽然他被捕获并被处死，但“门被破坏，巫女就可以得到解放”这种想法已经在他的脑海中根深蒂固。即使在死后，他也因为这份执着一直彷徨于现世中。

客人的日记（异乡客）

在庭园中，我透过窗子看到了一位身着白色和服的女子。她好像是在向这边张望着，可当我试着挥手致意时，她却马上藏了起来。

尽管在这里打扰了很久，不过之前从来没有看到过这个女孩子。

当透过客房的窗口看到那个女子正走在庭园中后，我马上也来到了庭园。

她的名字是雾绘，好像是冰室家的一个佣人。下次真想去她的房间里看一下。

当来到雾绘的房间后我感到非常吃惊，因为她完全生活在一个好像监牢的环境中。

我将她再一次带到庭园中散步了。但是奇怪的是，当我向屋中的其他佣人打听雾绘的事情时，他们却什么都不肯告诉我。

今天又见到她了。

虽然她说自己被禁止离开房间，但我还是偷偷地将她带到了庭园中。

雾绘看起来非常开心，她告诉我她从没去过大屋以外的地方，很想去外面的世界看一下。

为什么……她会有那样悲伤的表情呢？

神官让我以后不要再和雾绘见面了，理由是雾绘得了不能与其他人接触的重病。我吃惊地想要继续追问，但他却什么都不愿说了。

为什么他们不希望我和雾绘见面呢？我感到非常孤独……

我曾多次恳求见到雾绘，但都遭到了拒绝。而只要我靠近雾绘的房间，也会被监视我的人粗暴地拦住。这次他们威胁我说，如果我还敢再接近那里的话就不会再保证我的生命安全。

她到底在哪里呢……

我还是想趁着今晚偷偷地与雾绘见一面，不管等待我的会是怎样的命运。

磁带录音

自色磁带 一

9月8日 下午5点40分

这间房屋在地图上根本不存在。我们最终从村民口中打听到了这间房屋的所在之处，他们告诉我们房屋已经空置了很久。奇怪的是，告诉我们房屋位置的那个村民同时警告我们千万不要进入那间房屋。

自色磁带 二

9月9日 晚上9点40分

看来晚上在这间房屋里行动是件很危险的事，所以我们打算一起在这里过夜并继续我们的研究工作。另外我已经去过了几个房间，与外面的房间有所不同，里面的房间基本保持了原貌。在走廊处我还发现了一个女人的白影。我会继续调查下去，希望不久后可以发布我们的调查报告。

红色磁带 一

9月10日 上午10点20分

我们在房间的柜子上找到了一些很诡异的照片，这些照片会不会是绪方在笔记里提到的那些呢？照片中的孩子们正在玩鬼游的游戏。并且在照片的边缘，我还发现了一个穿着白色和服的少女。她看起来很模糊，而且她的手正指着某个方向。

红色磁带 二

9月11日 晚上8点16分

我和高峰老师搜查了整个房屋，但还是找不到绪方。虽然这间房屋很大，但可以躲藏的地方并不多。昨天我见到他时，他不停地和我说什么绳子又多了起来的话，他到底想告诉我什么呢？

红色磁带 三

9月12日 上午9点整

我……找到了……绪方……他就像村里出的命案一样被分尸了……这究竟是怎么回事？

红色磁带 四

（无时间）

自从见到那个女孩之后，我就开始看到很多不可思议的东西。房子里有很多鬼魂在不停地向我呼喊着。我想他们永远不会让我走出这里，我也不知道自己可以坚持多久。不管如何，我将留下这盘磁带，无论是谁发现了这盘磁带，请告知外界我们所遇到的事情。我依然希望发生在我身上的一切只是一个梦而已。

青色磁带 一

9月12日

我知道这听起来很疯狂，但是除了我们以外，这房屋里确实有一些“活”的东西，我亲眼看到了她，一个穿着白色和服的女性。可怕的事情确实发生了，难道说是我们让她苏醒了吗？

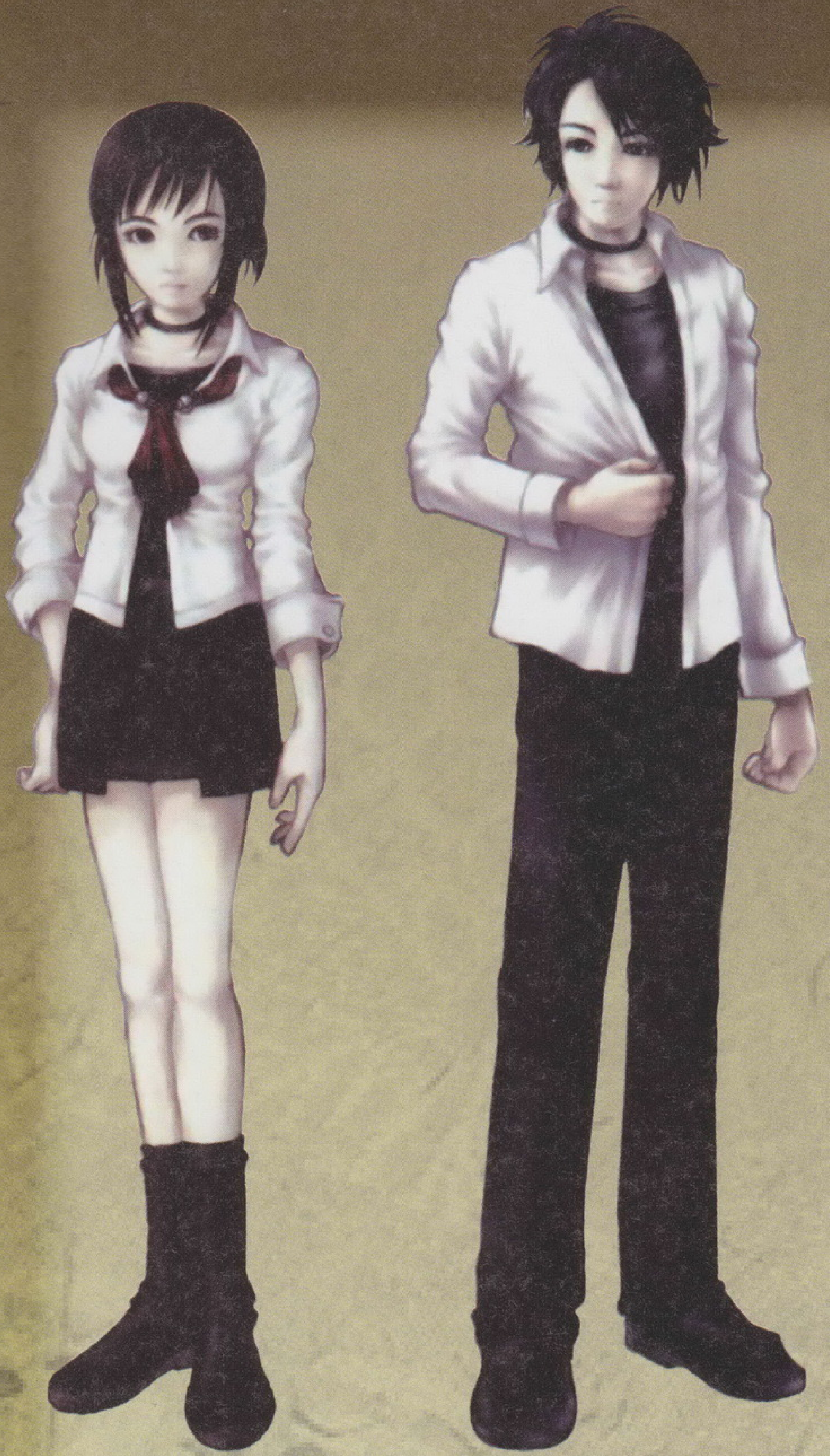
青色磁带 二

（无时间）

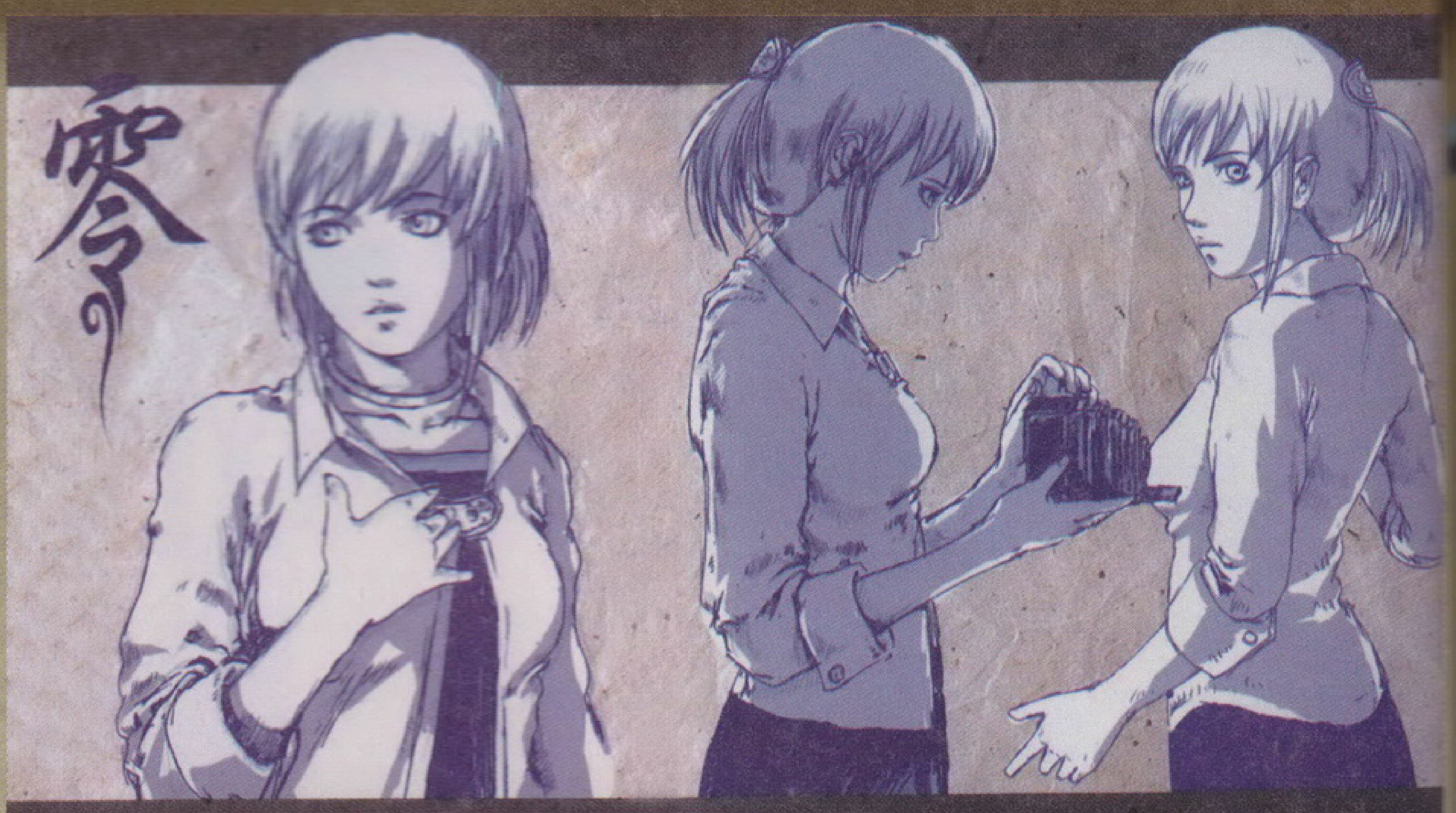
是她造成的这场灾祸吗？那些死去的人，平坂，绪方，我是她的下一个目标吗？我身上绳印的位置就像是传说中记载的一样。脖子，双手，双脚，当五个印记都出现的时候就是我的死期。真悲哀啊，绳印陆续地在我的照片里出现，我没有多少时间了。



人物
怨灵
剧情
结局
名词
秘话
设定
访谈



▲深红与真冬最初期的概念画稿，其中画师花费时间最多的是在两人的穿着部分。



▲为欧洲杂志提供的深红画像，仔细看的话还是能看出感觉有所不同的。





▲这就是最终的定稿了，可以看出两人的表情与最初稿有着明显的差异，尤其是真冬显得更成熟了。



◀目隐之鬼的设定图，仪式前后的人物形态有天壤之别，由此也足以让人感受到仪式的恐怖与残酷。





▶冰室家家主变成怨灵后的设定图。手中提着的人头是被他杀死的族人。



▲由于最初就将雾绘定义为“悲哀的女性”，因此在初期设定中画师将其描绘成给人一种冷漠的感觉，这点在后来得到了修正。



◀异乡客是以真冬为蓝本设计出来的，基本上没有花费多少时间。



▶当初与美琴一同玩耍的三个小孩，在捉迷藏的过程中被怨灵捉走，最后自己也变成了怨灵。

开发者特别访谈

《零》是这样创作出来的

《零》开发人员小组访谈！《零》是基于什么原因诞生的？以怨灵为题材的理由是……这里就为大家带来话题满载的访谈内容！

怨灵是最可怕的东西

——不愧是制作了《刻命馆》[注1]的主创人员创作出的作品，真的是相当恐怖呢。首先还是请各位介绍一下《零》这个作品的由来。

菊地： 这次的风格是日式恐怖，面临的敌人是怨灵，我们在对怨灵进行深度研究时，对一些不可能的存在都是用"0（zero）"来作记号表示，后来作品名也就自然而然地定为了《零》。

——是因为"灵"和"0（zero）"有冲突吗？

菊地： 经常有人深究这个问题，还是放到后面再说吧（笑）。

——将敌人设定为怨灵是什么原因？

柴田： 因为我们要做的是恐怖游戏，在考虑什么东西才可怕时得出的结论是怨灵最可怕，所以就设定为怨灵了。此前虽然有那么多游戏，但当中却没有将敌人定为怨灵的，因此我们就有了一个构筑差异性的空间，玩家无法预料敌人会在什么时候、从什么地方出现，后来我们便决定遵循这种未知的趣味性。

菊地： 工作阶段方面，我们首先考虑的是以日本为舞台，制造出超乎寻常的恐怖效果。之前曾有一次，柴田建议将《零》制作成以日式房屋为舞台的《刻命馆》，而我们在查阅了各种日式房屋的资料后，也发现拉窗背后、天棚、以及地板下面存在着很多隐藏的奥秘，但那时由于硬件的性能和一些其他原因而没能采用。接下来则是敌人要如何处理的问题，采用的就是柴田提出来的怨灵……过程就是这样。

——时代设定是二十世纪八十年代，为什么设定在这个比较微妙的时期？

柴田： 一开始是设定为现代的，现代的话当然也不错，但还是想设定在过去没有手机的时代，就这么简单（笑）。

菊地： 就是想突出那种无法跟外界取得联系的孤立无援感。

——立足游戏的题材，当中出现了"仪式"一类的事物，是因为喜欢这方面吗？

柴田： 确实是很喜欢（笑）。有关仪式的东西其实我并没有特地去收集资料，有漫画作范本。诸星大二郎的《妖怪猎人》[注2]里有一篇叫做"暗之客人"的，有些地方就很相似。尽管并没出现可怕的仪式，但里面也存在着日本自古以来就有的一种信仰——致力于通往异界的"异界信仰"[注3]，主人公因为与之有了接触，于是走向了对面的世界……过去的世界观里，仪式就是为了将其制止而举行的。

——以那个为契机，之后就是在原创的基础上对故事进行加工润色？

菊地： 我们首先是确定下来一个基本的框架，然后考虑把在日式房屋内可能会发生的恐怖事件[注4]一股脑儿地塞进去。但那样干的话容量会很大，取舍选择起来，整个游戏的统筹工作就会变得非常吃力。

柴田： 啊，我们就是知道游戏后半部分会有一些东西和诸星大二郎的作品存在相似点，所以作了一下参考。一开始还是因为怨灵其实是死去的人类，所以觉得将心中最难接受[注5]的死亡形态当作敌人会比较恐怖。花了挺长时间来思考最不想要的死法，最后还是决定就这样吧……（笑）。

——同一类型的游戏当中有《生化危机》，有没有受到其意识影响？



菊地： 毕竟是完成度较高的游戏，我们自然有从中吸取一些思路。不过在追求的方向性上面《生化危机》和《零》是不同的，所以我们也觉得应该在一些方面有所区别。

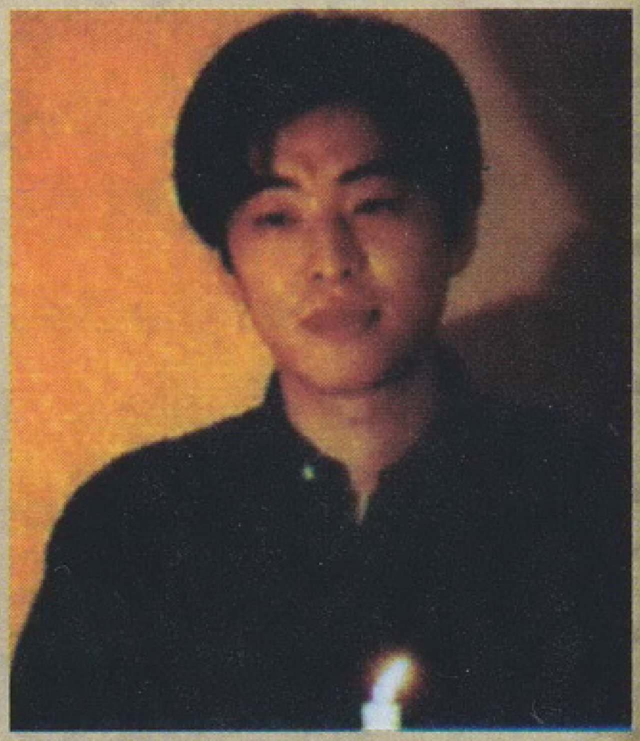
一开始曾有用"破魔箭"打败敌人的提案

——将"照相机"作为武器是个很显著的特征呢。

柴田： 因为敌人是怨灵，所以一开始也出现了用"光"、"破魔箭"打败敌人的提案。本来恐怖游戏这种东西就是随着敌人越走越近，自己必须逃跑，虽然想见识一下恐怖的东西，但看了的话却会不利于游戏的进行，所以还是不看了……这样就需要一个能打破这种困境的系统，于是就确定为必须用照相机镜头对准可怕的事物才能将其打败。

菊地： 将可怕事物最大限度地吸引至近旁拍下来的游戏性部分和主人公可怕的境遇，能够通过"照相机"完美地表现出这两点，就可以了。

长谷川： 在按下快门的一瞬间虽然不会造成伤害，但其实已经实施了封印……为了带出这种感觉，我们接连进行了数个阶段的实验。对取景器的视点也试验了好多个版本，但现在这个世界观有点神秘，能让玩家产生自己的确是在取景的感觉我想就算是成功了。



——游戏系统所追求的目的就是要使用古老照相机吗？

柴田： 照相机是从一开始就在脑子里一直构想着的。女孩子手持照相机，从一幅有着古老房屋的画里走进来。主人公铁定是女孩，但远观的话照相机看上去就像个手提包一样，后来就决定设计为大型照相机[注6]了。

菊地： 设计的范本是德国军队的军用照相机。

柴田： 完全不是日式风格，还是硬生生地把它搞成了日式……（笑）。

菊地： 果然还是以前的老照相机比较考摄影者的技术，照片的好坏都是由此来决定的，比如成像模糊、曝光不准等等。为了突显这样的模拟感和视不同摄影者而定的品味，我们在设计和系统上下了很大一番工夫。



注1 由Tecmo发售，融合了恐怖与人类感情的陷阱模拟游戏，主角对入侵馆内者会设置陷阱将其消除掉。

注2 《妖怪猎人》讲述的是异端学者俾田礼二郎经历的各种怪异遭遇的故事。"暗之客人"是其中的一篇，描绘了关于"异界"的情况。

注3 有别于人类世界，一种相信幽灵所在的世界是存在着的信仰。"地狱"、"高天原（天堂）"等，可以说是任何一个日本人心中都会怀抱的信仰。



注4 冰室邸中会发生4 4种心灵感应现象，其中在"幽深森林的参拜道路"上被乌鸦袭击的一幕处理得非常出色。不过，乌鸦是心灵感应现象吗？

柴田：一旦被照相机拍摄到灵魂就被吸收，这一点其实并不难理解，但要如何将其变成画面却让人很头疼。

菊地：战斗系统本身就重新做了很多次，虽然我也觉得有各种各样的限制会给企划者带来不少麻烦。负责战斗的是井内，感觉在这一块他应该对我有所抱怨……（笑）。

井内：确实经历了三番五次的修改，因为要在最后达成最具一致的效果。通过不停地拍照来打倒敌人，习惯了的话还可以离得更近些拍，并逐渐加入了位置等要素。

——胶卷一开始用太多，结果后来遇到了很严重的情况（笑）。

菊地：在游戏店里从后边实际观察玩体验版的人也是这种感觉。如果给其稍微多一些胶卷，偶然拍到了不错的照片，就会想拍出更好的。为了让玩家心生这种意愿，我们准备了多种多样的玩法。

想赋予怨灵个性以给人留下印象

——怨灵的动作是如何确定的？



井内：我经手的游戏里出现的怪物，经常都是以无意志为大前提的物体，仅仅会产生彷徨的心理，或者是聪敏且强有力的生物摆出像物体一样的造型。但这次的《零》，情况只是人类失去了肉体。从根本上说，人类的灵如果首先不以死法或死状为前提，角色就生动不起来。怨灵如今想干什么，想说什么，全是伴随着人声和动作来表现的。光想象一下便能自然而然地明白“原来这家伙是这么死的”(注7)，而怪物是达不到这样的效果的……但之后如果全是同样的怨灵就会很乏味，所以我们有意识地对其种类进行了一些增减和隐藏性质的工作。要说我们并没有特别参考什么东西，还真的就没有，虽然日本电影的恐怖片里有怨灵，但那种存在本身可怕是可怕，却不会发动攻击。反正我不怎么记得有参考过什么。

——就在脑海里想像死去的样子……是这样吗？

井内：并不全是中规中矩的“恐怖”，还要有比较意外的东西，不管是有趣的还是奇怪的都行，我们希望能让玩家感到每一个怨灵都是被赋予了个性的，像觉得这个很讨厌，这个原来是这样的等等，得让每一个怨灵都给人留下一种特定的印象。比如上吊而死的“上吊女怨灵”(注8)据说就是从上方落下来做UFO捕手（笑），开发时我们称之为“捕手攻击”（一同笑）。反正就是力求在加入这种个性化游戏方式的同时，又不会陷入恐怖一边倒的模式。

——在把握怨灵的动作和难度之间的平衡方面，有没有什么比较辛苦的地方？

井内：因为怨灵出现的顺序在某种程度上是决定好了的，所以我们在此基础上增加了种类。关于平衡的问题一开始就没有很担心，我们试着投入进去，总之就是琢磨着只能按顺序一个一个来。

——给我的印象是这些怨灵都太有个性，已经近乎偏执了。

井内：因为他们本身其实也是人类，所以性格自然也比较丰富，不会有雷同的。

——在开发期间没有做过噩梦之类的吗？

井内：嗯，噩梦什么的倒是没有做过……因为开发过程中在大家身边跳着诡异舞蹈的就是我……（一同大笑）。

——冰室家家主的场景非常壮烈呢(注9)。

菊地：那里大部分都砍掉了，一开始还更诡异的……（笑）。

菊地：特别残酷的场景，不知为何竟然有很多都是用心做的呢。不过好像这个已经不能要了（笑），比如从这里到这里要砍掉，应该从再过来一点的角度照出来等等，最后的部分尽是这些问题。

——好像电影的分级制度一样呢（笑）。但还是把它加进去感觉比较有趣。

菊地：嗯，但这样的话估计就不能发售了吧（笑）。所以我们就想换一种途径，将这些过激镜头通过导演剪辑版之类的形式表现出来（笑）。

还是人的声音最可怕

——在具威胁性的演出部分音效也相当可怕，有没有很难做的地方？

菊地：声音这方面我们一直都很上心的。这次因为是恐怖游戏，理所当然从外观看上去的吓唬方式也很重要，但声音是能直接传到脑子里的。尤其是戴着耳机的时候(注10)，就算闭上眼睛不去看，也没办法塞住耳朵不去听。如何根据声音去更好地把握空间，渲染临场感的声音该何时出现等等，这些地方都得到了柴田的细心指导。

——有没有可用以参考的音效？

柴田：没有。音效的话基本上国外的CD里

开发者简介



菊地启介（制作人）

以“《刻命馆》系列”中心人物的身分一手掌管了游戏开发的总体运作，对柴田曾有过绝妙的尖锐指摘。



柴田诚（导演）

“《刻命馆》系列”历任设计员。笑称“想把这一作创作成会引发精神创伤的游戏”。



长谷川仁（CG担当）

担任了深红、真冬等角色的人设，二周目中出现的“涩谷黑面妆深红”就是他的提案。



井内毅（战斗场景担当）

担任和怨灵战斗的场景设计。由于考虑让怨灵利用身体来行动，从旁边看过去就像在跳舞一样。

注5 的确，双手双脚被绑着用绳子拉伸撕裂的死法是最可怕的。不过实际上这种仪式是不存在的，全部由柴田先生原创而来。



注6 深红使用的射影机似乎可以折叠。在移动画面内走动的时候，大概就是夹在腋下的。



注7 其实地缚灵「束缚真实的男子」「背负一切的男子」都是以柴田先生和菊地先生为原型创作出来的。只要看了怨灵的档案就会发现，两者都在暗恋雾绘。

人物
怨灵
剧情
结局
名词
秘话
文档
设定



会比较多，日本风格的几乎都没有，于是我们就把国外的音效合成了来做。

——跟游戏没有直接关系的地方有时会发出"咯噔"一声、这些地方也极其恐怖呢。

长谷川：是的，我们要营造的就是即使什么都不做，光是走着也会感觉到恐怖的氛围。只是树木倒塌而已，只是突然冒出什么声音而已，就能令恐怖感上升至顶点……比起必须搞出点什么过激的演出，我更乐于感受那种日常的恐怖气氛，而且也不知道怨灵何时会出现，当时就是以这样的组合方式来做美术方面的工作的。

——冷不丁的一个声响、虽无特别影响但似乎又有着非同寻常意义的演出，这些都很好地带出了恐怖的感觉呢。

菊地：是的。当时正处在开发快要完成的阶段，而我们想令整间屋子变成更有存在感的生动事物，比如在一些细微的地方有什么东西倒了，发出奇怪的声音等，这些元素在这里都经过了整体性的编排。

——果然还是惊吓性的演出制作起来比较有乐趣吧？

菊地：本来我挺得意地加入了自己的点子，结果被柴田砍掉了。

日本的幽灵里美女很多

——我个人的意见，感觉恐怖和色情之间其实差异极小，那身为主创人员在这方面是有意识地进行创作的吗？

长谷川：一开始得知主人公为女性时是有一些想法，尤其是得知主人公有多少岁，还是这样的性格时……哎，所以这样的话就不能让她的服装太过暴露了，能力也不能显得太剽悍，于是就特地在性格上加入了一些比较懦弱和神经质的成分。

——封面那幅图也很有深意[注11]。

菊地：啊，那个倒没想得很深啦。像"可怕"、"色情"这些非正常的元素跟我们的日常生活是有一定距离的，怎么说呢……算是一种"疯狂"吧……虽然存在各种不同的要素，但游戏整体还是要保持一个统一的氛围。人类与生俱来的"人性丑恶"的一面，那种出自"本能"的东西其实是很正常的现象，所以有这一层的关系吧。



——日式恐怖中总有"家"、"血缘关系"这样的概念，于是就联想到横沟正史了吗？

柴田：日本的幽灵还是女性比较多，而且好多都是美女。不是丑恶的恐怖，而是加入了唯美的感觉，这个部分在其他游戏中是没有的，不是很有趣吗？虽然进入游戏后并不见得是那样，但我们是有意识地用唯美的手法对其进行处理的。

——在某个BBS上也有很多帖子，看来深红人气相当高啊。

柴田：该怎么办好呢（笑）。

菊地：我们并没打算要把角色推广到那个地步，还真是难得了。

长谷川：看了那个，柴田君的意图就反映出来了吧。

柴田：日本电影里的主角也多是女人。

菊地：从根本上说因为敌人是怨灵，所以比起健壮的男人，女性的灵异感要强一些，而且年轻时期还要更强。基于这些情况，最后就设定成那样了。

——主人公等人的设定图画风让人想起了60～70年代的恐怖作品和漫画。

长谷川：并没特意想弄成什么样，那个也没有出现在游戏前面。我想一开始还是更接近写实的感觉比较好，设定没必要搞得那么凝重。只是，太过写实[注12]也会丧失角色性的吧。

——妆容也是变化多样，"涩谷黑面妆"是柴田先生提出的吗？

柴田：关于"涩谷黑面妆"[注13]，那是长谷川干的（笑）。

菊地：一开始并没有将"涩谷黑面妆"加进去的意思，但在看到的那一瞬间就决定"要它了！"（笑）。

想做成"精神创伤"型游戏

——最后请各位分别对玩家说两句话。

井内：怨灵的行动等细节部分、氛围以及游戏整体的平衡性在我自己看来感觉都处理得很好，还有和怨灵的对战战略，希望大家会喜欢。

长谷川：希望玩家们能在馆内进行全方位探索。只想感受恐怖气氛的时候，也请大家把各个地方都观察完，因为谁也不知道什么地方就会冒出个什么东西。之后习惯了的话就慢慢地观察怨灵吧（笑），其中可以见识到被折磨而死的情景、各个角色所特有的不同表情等。另外取景的过程也值得玩家好好体验一下。

柴田：首先我是想制作出自己心目中的"精神创伤游戏"（笑）。从现在开始玩的人也好，现在正在玩的人也好，请大家将自己的心带进去玩吧。

菊地：精神创伤真的没问题么（笑）。

柴田：不，我就是希望它能成为一款给人留下强烈印象的游戏，类似小时候只玩过一点点，一回想就记起"那个游戏好可怕"的感觉（笑）。

菊地：因为我们真的是抱着让玩家能体验各种各样玩法的态度来制作的，所以还请大家找出适合自己的玩法来享受这款游戏。

——今天非常感谢各位。



注8 「上吊女怨灵」会在第二夜遭遇到。是懂得特殊攻击的强大怨灵，但在听了这个故事之后竟超越了恐怖，令人开始对她怜爱起来。



注9 这说的是冰室家家主发疯的一幕。在砍向神主时他自言自语地说道「好棒」，实际上还有一边砍掉头一边狂笑的情景。



注10 《零》采用了「疑似声效系统」，戴上耳机玩的话光靠灯丝和消失的声音就能得知怨灵出现了。



注11 这就是「具有深意」的封面CG。将绳子盘绕在手心、横躺在红色房间里的深红，确实透着一股引人想入非非的气息。这个好像也是柴田先生的构思……



注12 长谷川先生所绘的深红设定图就是这一幅。和CG的印象相比还是让人感觉有所不同，线条简单，有种怀旧的氛围。



注13 深红的妆容除了「涩谷黑面妆」之外还有两套。提供她的浓妆版的是柴田先生，让她戴上皮手套则是由菊地先生提出的。


零
紅い蝶

天仓澪

《零 红蝶》的主角，天仓茧的妹妹。为了救助姐姐，澪在遍布怨灵的皆神村勇敢地进行着抗争。但可悲的是，最终她在宿命的牵引下亲手杀死了自己的姐姐。在那之后，虽然昏迷的她在水坝旁被人发现而获救，可那种罪孽感及失去姐姐的痛苦却令澪的精神波动与沉眠之家产生了共鸣。当沉眠之家的悲剧被黑泽怜解开后，澪才终于从睡梦中苏醒了过来。

制作人最初是打算创作一个“比深红更开朗的主角”，虽然在开发过程中制作人总觉得她的无邪与游戏的整体基调有些不太协调，但还是全身心地投入了制作中。直到现在，澪还是制作人员最喜欢的角色之一。

澪和茧的名字来源于制作人的一对双胞胎姐妹亲戚——美绪（みお）和麻衣（まい），而姓本来想用与天仓发音相同的“天座”，后来因为众人都觉得这个姓氏难以接受才换为了前者。

零 -攻略全书-











天仓茧

《零 红蝶》的另一名主角，天仓澪的双胞胎姐姐。与充满活力的妹妹相比，茧显得非常软弱，这一方面是由于她的跛脚，另一方面则是源于她那脆弱的心。与普通人想要生存下去的意志相反，茧心中一直萦绕着一种想要回归过去的愿望，用学术名词来讲就是“回归子宫”，或者是“憧憬死亡”的心态作祟。在宿命的牵引下，她与妹妹一同来到了皆神村，并且由于体内的灵力而被黑泽纱重附身，最后自愿死在澪的手中完成了红赘祭。



立花千岁

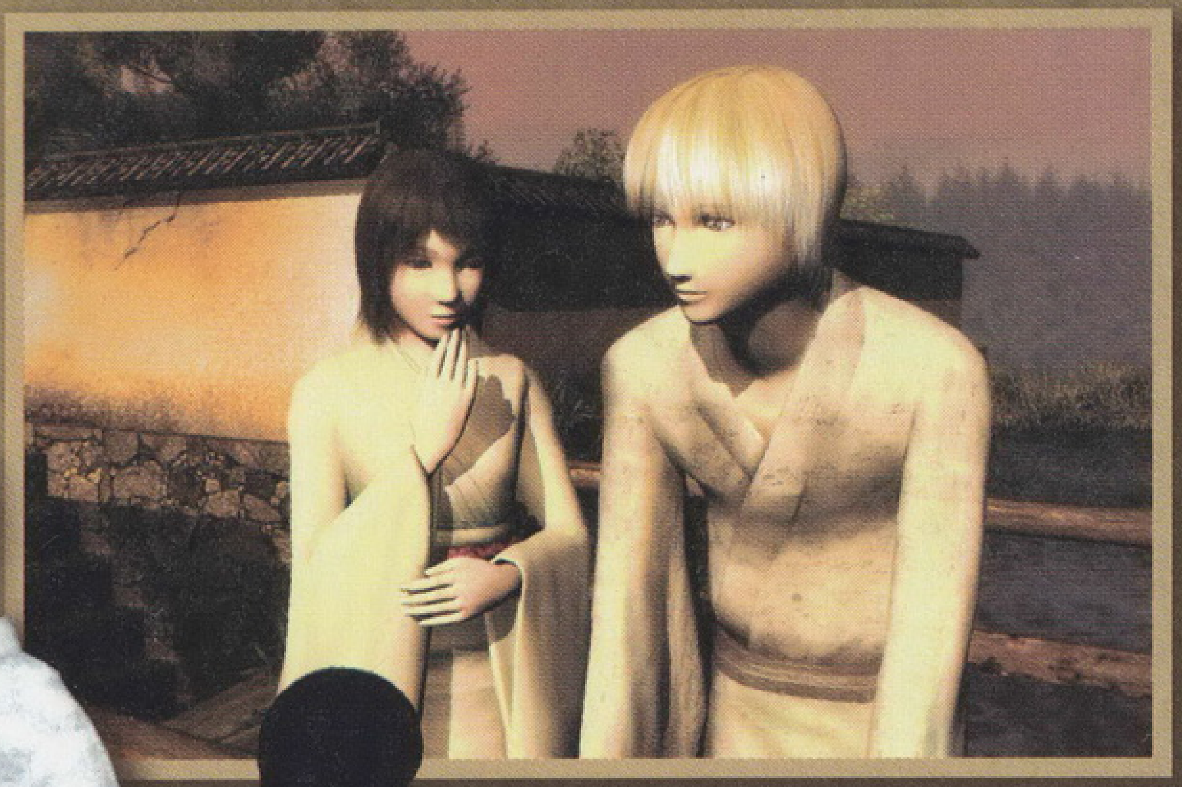
树月和睦月的妹妹，是一个非常胆小的小女孩，每逢家中有外人来的时候，她总是会害怕地躲进壁橱内。树月原本托她将钥匙交给真壁清次郎，但她最终还是因为害怕而逃走了。千岁将哥哥自杀的责任完全归咎在了逃跑的八重身上，对她非常痛恨。当大偿发生后，千岁不幸死去，但她的怨灵却一直徘徊在立花家，并且对前来此地的澪（八重的灵附在她的身上）展开了袭击。



真壁清次郎

作为民俗学者，真壁清次郎对于皆神村的神秘仪式非常感兴趣。祭主黑泽良宽非常欢迎这位来到此地进行调查的客人，并且允许他参观那个仪式。但真壁清次郎不知道的是，他实际上是村里用来举办阴祭的祭品。当从黑泽姐妹那里得知自己的命运后，他让弟子宗方良藏逃出了村子，自己则决定留下来亲眼观看那个仪式，即使为此丧命也在所不惜。

在阴祭中，真壁清次郎因全身遭致残忍的切割而死，之后纱重的怨念则令大偿发生。变成“楔”的真壁清次郎开始屠杀村民，由于他是被切割死的，所以他也要将自己受到过的痛苦和怨恨以同等方式发泄到村民身上。





立花睦月

树月的弟弟，八重和纱重上一代的双子御子之一。在一年前的红赘祭中，他自愿死在了哥哥树月手中，而在死之前他与哥哥作了一个约定：不要让八重和纱重遭受同样命运。正因如此，树月才会竭尽全力帮助两人逃出村子。



黑泽纱重

最后的双子巫女，黑泽八重的妹妹。在她和姐姐八重从村中逃跑时因失足跌落山谷而被村民抓回。纱重实际上没有逃离村子的打算，她早就有了与姐姐成为一体的觉悟，不过为了和姐姐在一起，她还是与八重一同行动了，而一切的一切也由此开始。

“八重一定会回来救我的。”纱重一直这样相信着，可是，八重却始终没有回来，这也令她绝望地认为自己被姐姐抛弃了。

仪式由村民们继续举行。在绝望中，纱重被用注连绳吊死并丢入了虚中。由于用错误的方法举行仪式，虚大开，大偿发生。从虚中出现的纱重虐杀了所有的村民后，在无人的村子里孤独地等着姐姐归来。

当天仓姐妹来到村子附近时，纱重附在了茧的身上，并利用她们最终完成了红赘祭。

立花树月

八重和纱重上一代的双子御子之一，一年前的红赘祭中，他被迫亲手杀死了弟弟睦月，但因为对弟弟的思念过于强烈导致仪式失败，他的头发也在一夜间变得雪白。感受到失去至亲痛苦的他不想让黑泽姐妹重蹈自己的覆辙，因此才会拜托好友宗方良藏帮助两人逃跑。在上吊自杀后，树月的灵魂一直停留在监牢内，他将闯入村子的 误认为是八重，给了她很多忠告。

本来制作人是想将这个角色设计成一个谜一样的成熟银发女子的，不过开发组的女性工作人员则非常希望在游戏中看到男性角色，因此最后才采纳了她们的建议。而这样的设定也受到了不少好评。树月与宗方良藏友情的灵感来源于冢本邦雄的短歌《禁猎のふれが解かれし钝色の野の眩ふせし少年と蛾と》，以及葛原妙子的短歌《少年は少年とねむるうす青き水仙の叶のごとくならびて》。



黑泽八重

黑泽纱重的姐姐。为了纱重着想，她希望逃离红赘祭的宿命，并在仪式的当天带着纱重逃离了村庄。 然而在逃亡的途中，纱重却不慎滑落到山谷下导致了两人失散。

在那之后，八重长时间在山间寻找着妹妹的影踪，但却迷失了方向，当她回到原处时却发现村子已经消失了。在村子的入口处，宗方良藏发现了找不到村子而哭泣的八重。

在照顾由于受到了过度的冲击而失忆的八重的那段日子中，两人结为了夫妻。之后搬进冰室邸，由于射影机灵力的影响，再加上女儿美琴神秘失踪导致八重精神崩溃，最终在樱花树上上吊自杀。

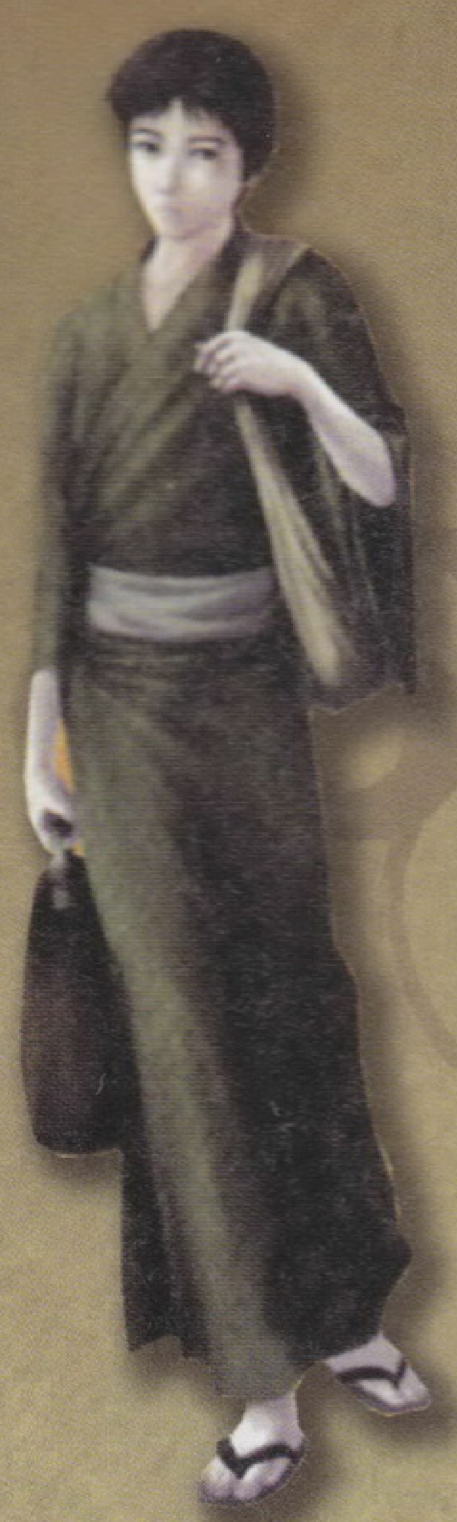
当八重死后，她的灵因为思念再度来到了皆神村，但因找不到进入村子的路而一直在村外的鸟居下哭泣。当天仓姐妹来到这里时，她附在了澪的身上，并利用她最终完成了红赘祭，了却了自己的心愿。



黑泽良宽

黑泽家的家主，同时也是村子的祭主。而作为村子最有权势的人，他也要承担相应的责任。由于立花兄弟仪式的失败，为了村子，他只得忍痛把女儿们当作红赞举行仪式。实际上，在知道自己生下的是双胞胎姐妹后，黑泽良宽的妻子就由于过度的悲伤而跳入虚中自尽了。在那以后，为了不让女儿感到寂寞，他尽量让八重和纱重在不受拘束的环境下成长，但即使他如此爱自己的女儿，红赞祭也是必须要举行的。

由于八重逃走，而红赞祭又必须立刻举行，黑泽良宽不得不让纱重一个人进行了仪式。但错误的仪式加上纱重的怨念使得仪式失败，大偿也自此发生。



宗方良藏

真壁清次郎的弟子，同样也是一位民俗学者。由于他在童年时曾随同身为商人的父亲多次来往于皆神村，因此也认识了树月和睦月，并且经常有书信来往。在受到树月"在仪式那天来接应黑泽姐妹"的委托后，宗方良藏随师父再度来到了皆神村，想要将两位女孩救出去。纱重最终未能逃脱，但他却在村口发现了找不到村子而哭泣的八重。

之后，宗方良藏对失去记忆的八重进行了悉心照顾，两人最后结为夫妻。

为了调查传说中的鬼屋——冰室邸，宗方良藏之后带着妻子搬进了这间大屋中，但结果导致了家破人亡。在八重自杀后，良藏历尽千辛万苦来到了黄泉之门前，但也无法逃离死去的命运。

祯村真澄

身为地质调查员的他是被公司派往水神水坝进行调查工作的，但他却不慎踏入了皆神村，再也找不到出去的路。在古书中他察觉到通过地下深道也许能够逃出去，因此来到了黑泽家，可却惨死在了楔的手下。变为怨灵的他在无意识下回到了前来村子寻找自己的恋人美也子面前，并且掐死了美也子。掐死自己最心爱的人，这实际上正是制作人为之后澪与茧的命运埋下的伏笔。



须堂美也子

祯村真澄的女朋友。当得知男友在水神水坝附近失踪的消息后，心急如焚的她来到了此地寻找真澄，但也进入了那个从地图上消失的村庄。

虽然险象丛生，但美也子心中对真澄的思念却令她勇敢地在村中四处探索。她一心想要找到真澄，和他一同逃出皆神村。可没有想到的是，自己等到的竟然会是已经变成怨灵的男友。在震惊与绝望中，美也子被真澄活活掐死，而她的怨灵则一直徘徊在逢坂家中。

桐生善达

蓟和茜的父亲，村中著名的木偶师。他对进行红赞仪式的两个女儿感到非常愧疚，因此才会做出酷似蓟的木偶想要补偿精神恍惚的茜。但令他想不到的是，怨灵却附在了木偶的身上，并且控制了茜，令茜变为了行尸走肉。桐生善达本想毁掉木偶，但在那之前，木偶却操纵茜来到了他的面前。由于不忍心对自己的女儿动手，桐生善达决定承担这由自己一手造成的悲剧，自愿死在了茜的手中。

桐生蓟

前代的双子巫女之一，桐生茜的妹妹。她在红赞祭里自愿死在了后者手中，但不知从何而来的怨灵缠绕在了她的父亲造出的与她一模一样的木偶上，并且将茜折磨得不成人样。因此蓟的灵托梦给父亲，希望他能够杀死那具取代了她的躯壳。



天仓静

澪与茧的母亲，《零 刺青之声》主角之一天仓萤的姐姐。她出生于皆神村附近的深山村落，因此小时候就知道"从地图上消失的村庄"的传说。当生下澪与茧后，她也一直告诫孩子"晚上玩到太晚的话，会消失在村子里哦"。澪与茧都认为自己的父亲已经过世，但实际上只有天仓静知道，丈夫正是在皆神村周围失踪的。

为了重温儿时的回忆，静带着澪和茧重新来到了自己的故乡。但她最后悔的，就是不该允许两个女儿离开自己去林间散步……

天仓操

澪与茧的父亲，原姓麻生，与静一样出生于皆神村附近的深山村落，在入赘女方家中后改姓天仓。之后的某一天，天仓操在皆神村附近行踪不明，从此就仿佛在这个世界消失了一样。

桐生茜

前代的双子巫女之一，桐生蓟的姐姐。在红赞祭中杀死了自己的妹妹后，茜失去了所有情感，如果将她与木偶摆在一起的话，没有人会分清到底她们之间有何不同。为了安慰茜，她的父亲做了一个和蓟一模一样的木偶。但不知从何而来的怨灵却缠绕在了木偶上，而被木偶操纵的茜也成了一具只会重复说着"我不想杀你"的行尸走肉。

剧情
怨灵
结局
名词
秘话
设定
文档
访谈

《零 红蝶》剧情概括



当得知幼时生长的村庄即将因水神水坝的建造完成而沉入水中后，孪生姐妹天仓茧和天仓澪趁着暑假来到了这里，想在其消失之前再感受一下童年的美好时光。

与活泼好动的妹妹澪相比，姐姐茧要显得文静了许多。这一方面是由于性格的缘故，另一方面则是因为——茧是个跛子。年幼时，澪因为自己的失误而让姐姐跌入了山下，自此茧便变成了现在这样子。澪对于这件事一直深感自责，从那之后她总是与姐姐形影不离，对姐姐更是关怀备至。

一直都会在一起——这是姐妹两人幼时起便立下的约定。原本澪以为自己会永远遵守这个约定，可是这次的旅途却给了她永远都难以忘怀的记忆……

在一种神秘力量的吸引下，澪与茧来到了那个自地图上消失的村庄，并从此陷入了无尽的危险之中。无数怨灵徘徊在这个暗无天日的世界中，想要抓住任何一个踏足此地之人。澪与茧只能相依奔逃，可是澪却渐渐发现，姐姐似乎与之前变得不太一样了……

为了封印住无尽的深坑——虚，皆神村世世代代会定期举办一个仪式——红赘祭。这里的人自古以来便认为：双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个而已。而当双子合而为一时便会产生出强大的力量。因此，他们会选择一对双胞胎，让姐姐（哥哥）在仪式上杀死妹妹（弟弟），这样便可以将虚中的瘴气暂时封印住。

在这个仪式中，无数的双子迎来了无数的悲剧，死者将会被投入虚中尸骨无存，而生者也将一辈子忍受着手刃至亲的痛苦。身为哥哥的立花树月在杀死弟弟后，头发一夜间变得雪白。他本想选择自杀，但由于他曾与弟弟睦月做出过一个约定，这才会忍痛苟活于世。

睦月希望他能够帮助同为双子的黑泽八重与黑泽纱重姐妹逃离皆神村，不让自己的悲剧在这对姐妹身上重演。为此树月专门写信给幼时的朋友——现在已经成为一名民俗学者的宗方良藏，拜托他帮助姐妹俩逃出去。

实际上，纱重原本并没有逃离村子的打算，她早就有了与姐姐成为一体的觉悟，不过为了和姐姐在一起，她还是与八重一同行动了，而悲剧也由此开始。

一切都按照计划顺利进行，姐妹两人在仪式进行前逃出了村子。可是，纱重却在山道上失足掉下了山崖，被抓回到了皆神村，最终逃离的只有姐姐八重一人。

“八重一定会回来救我的。”纱重一直这样相信着，可是，八重却始终没有回来。这让她感到自己被姐姐抛弃了，而树月自杀身亡这件事更让她深深自责。



在八重逃走之后，全村上下都陷入了巨大的恐慌之中。距离红赘祭已经时日无多，而现在的他们根本就无法找到另一对符合条件的双子来执行仪式。万般无奈下，他们只得让纱重一人来完成红赘祭。在绝望中，纱重被村民用注连绳吊死并丢入了虚中。

由于用错误的方法举行仪式，再加上纱重心中的怨念。仪式失败了。自虚而来的那股白烟在一瞬间直刺上天空，然后变为无尽的黑色将皆神村上方的天尽数遮住。

从虚中出现的纱重虐杀了所有的村民后，在无人的村子里孤独地等着姐姐归来……

为了救出被黑泽纱重附身的姐姐，澪孤身一人在这充满了恐怖的村庄中不断寻找着茧的身影。虽然经历了重重凶险，但她的内心却没有过一丝一毫的动摇，因为她坚信自己会完成与姐姐的那个约定。

在击败了已变为恶灵的真壁清次郎后，澪来到了虚所在之地，而当她走到地道最深处的时候，也终于看到了站在虚正前方几步远的姐姐。

她原本以为一切的恶梦都将在此刻结束，但她不会知道的是，等待着她的，却是又一幕悲剧的重演……

“杀了我吧……”姐姐在妹妹的耳畔轻声低语着。

这是纱重的意志，也是茧一直以来的心愿。

而澪根本就不知道，从她闯进村子的那一刻起，八重的灵魂便附在了她的身上。

当澪醒过神来时才发现，自己的双手竟然正死死地掐在茧的脖颈上。而此时的茧，已经微笑着停止了呼吸……

红赘祭……完成了……

人物
剧情
结局
名词
秘话
设定
文档
访谈





被楔所杀的人(女)

在游戏中经常出现的被楔所杀的怨灵。被楔所杀的人们，因为楔的怨念，死前往往会受到和楔一样的痛苦，浑身伤痕，身体被削开。

双子少女之灵

桐生家的孪生姐妹巫女的灵魂，也是《零 红蝶》中最具象征意味的形象，在片头和宣传画中都可以看到她们手牵手，长发遮脸，低头并肩站立的身影，完全分不出到底谁是姐姐谁是妹妹。在生前，她们曾经遭遇过极其痛苦的分离。



忌人

所谓的忌人就是封印“虚”的红赘祭的执行人，为了不见到禁忌的“虚”而将自己的眼睛缝起来，这其中也有一部分因为违反了禁忌去偷看“虚”而被强行缝上双眼，拥有十分强大的力量。



黑泽纱重

造成大偿发生的双子巫女其中的一人，和八重一起逃跑的时候，她因为掉落山崖而被村民抓了回来，期待八重回来救她，但是直到最后也没有等到，不甘和痛苦使祭祀彻底失败，整个皆神村因此毁灭，而她也成为了本作中最令人畏惧的怨灵，站在满地的尸体和血泊中仰天大笑的场景给无数人带来了深深的恐惧。



飞降之女

在桐生家二楼出现的怨灵，由于其鲜明的特点，和双子少女之灵一样，都在很早的时候就作为《零 红蝶》的象征而被决定下来。和前作中曾经出现的类似恶灵一样，自杀而死的她也会反复在同一个地方跌落，循环不休。

楔

在阴祭中被作为生贽的民俗学者真壁清次郎化成的怨灵，经历了身削之刑最终被投入“虚”中的他由于死前所受痛苦太过强烈，在大偿的时候和纱重一起出现，向村民进行了残酷的复仇。由于身上缠满绳子，又被称为“绳之男”，是游戏中仅次于纱重的可怕怨灵。







首折女之灵

在立花家和皆神村墓地出现的怨灵，在前作中就曾出现过，虽然是个美人，但是没有表情的脸和呈90度弯曲的脖子带给人一种异样的迫力。

桢村真澄

于澪和茧之前在皆神村迷路的地质调查员，在黑泽家调查的时候被楔所杀。在皆神村的那段时间里，他进行了大量的调查并且留下了笔记。变成恶灵之后，失去理智的他亲手将自己的恋人美也子掐死。

结局赏析

迷惘

“姐姐，对不起……”

当走到暮羽神社中那扇小小的铁门前时，澪忍不住又向大门处看了一眼。

只要通过这个隐藏的出口，便能通过地下秘道逃离皆神村。原本澪是打算与姐姐一同来这里的，可茧却在途中被一群怨灵抓走了，任凭澪怎样寻找都无法发现她的踪影。

“也许……姐姐已经不在了……”

虽然不愿相信，但在苦苦寻觅了良久之后，这种想法也渐渐占据了澪的脑海。她失魂落魄地慢慢走着，当回过神来时才发现自己不知什么时候来到了墓羽神社前。也许是想要逃离这里的潜意识过于强烈所导致的结果吧。

“对不起，不能完成约定了。”澪紧紧咬着下唇，泪水模糊了她的视线。

就这样呆立在原地片刻后，她擦了擦眼泪，拉开了那扇小铁门。

已经走了五分钟了，澪还没有走出地下深道。不过好在这里只有一条路，所以不用担心迷路的问题。据文献中所说，过去曾有一对双子通过深道逃走，为了避免这种情况再度发生，村内的人才会将大门贴上了封印。按照先前的经验，文献中所说的东西应该不会有错。这样看来的话，过不了多久澪就可以离开这个噩梦般的村庄了。

可就在这时，一个声音忽然从背后刺入了澪的耳中。

“又要……丢下我一个人离开吗？”

“姐姐？”澪急忙停住了脚步，将身体转了过来。

“不要回头！”

就在她扭头的瞬间，树月的声音忽然传入了她的脑海里。

可是……已经太晚了……

站在不远处正一步步走向这里的，是白衣已被鲜血染红的少女。

黑泽纱重……

不知过了多久后，澪睁开了眼睛。

她吃惊地发现，自己竟然已经来到了村外的小溪边，柔和的阳光照在她的身上，就好像刚才那黑暗的世界只不过是她做的一个梦



一样。

忽然，仿佛有一个声音轻轻在她耳畔响起。

“这样一来，就可以永远在一起了……”

“姐姐？”澪猛然回头向后看去。虽然声音很低，但那分明就是姐姐的嗓音。

但是，她的身后什么都没有。

什么都没有……

（The end）

只要在最终刻里抛下姐姐一个人逃走就能看到这幕影像，算是典型的BAD结局。实际上，在PS2版中它连结局都算不上，达成之后就会出现醒目的八个大字——GAME OVER，而且通关特典中也不会收录这个“结局”。但在Xbox版中，Tecmo特意为其起了“迷惘”这个名字，总算是让其有了结局的名号。对于这个结局没有什么值得研究的，大家看看就好。

红蝶

当澪用射影机的最后一张胶卷照到真壁清次郎后，绳之男发出了响彻天地的悲鸣，之后渐渐变为了虚无，围绕在其身旁的无数怨念也随着消失在了空气中。这样一来，剩下的事情只有一件可以做了……

“八重，你果然还是来了。快点来吧，到下面来，虽然可能已经来不及了，但我会等你到最后一刻的……”

纱重的声音一直回荡在澪的耳边，而当她走到地道最深处的时候，终于看到了站在虚正前方几步远的姐姐……

“我一直……一直都在这黑暗的地方等着你……”茧静立在原地，平静地看着妹妹，轻声说道，“那么，让我们开始吧……”

空间再一次扭曲了，现在她们所在的场所就仿佛处于时空的狭间。不知从何而来的数百名宫司执着权杖站立在虚的四周一动不动，从他们身上澪感受不到一丝生气。这偌大的空间内惟一散发着生命气息的便只有双子的姐妹两人。

“八重／澪，我们虽然一起出生，但却还是会走向不同的生活道路，并各自死去，这些……我都知道……都知道的……”

“姐姐……”澪慢慢走上前去，用坚定的声音说道，“我不是说过了吗？我们会一直在一起的……”

“可是，我们却不能无论何时都在一起啊……”茧盯着妹妹的眼睛，慢慢躺到了身后虚之前的那块祭石上。突然间，澪感到意识变得模糊了起来，她不由自主地跟着姐姐一同弯下了腰去。而此时，宫司们忽然开始有节奏地将权杖向地上敲去，在这空旷的深道内显得格外刺耳。

“不过，这样的话，我们就可以成为一体了。”茧轻轻握住妹妹的手腕，令她的双手放到了自己的脖颈上，“所以，不要紧……”她的脸上浮现出了淡淡的笑容。

“澪，那天我是故意从悬崖上掉下去的，你应该早就已经察觉到了吧。”

“在全身被撕裂般的疼痛几乎让我昏厥时，喜悦的心情却在我的心头油然升起。”

“因为，只要这样，澪就会一直陪伴在我身边，永远不会和我分离了。”

“我喜欢这样的澪。总是为我担心，只看着我，只想着我，只听着我所说的，完完全全只属于我一个人的澪。”

所以……

“杀了我吧……”姐姐在妹妹的耳畔轻声低语着。

昏黄的森林，在山道上奔跑着的少女，举行仪式的双子，被丢入虚中的妹妹……

权杖的敲击声越来越急。

“约定好了哦，我们……永远都会在一起的……”

一切的一切都仿佛凝滞在了空气中。

忽然，宫司们纷纷高举权杖，发出了狂喜的呼声。澪这时方才如梦初醒，她松开了手，难以置信地看着从姐姐脖颈上那道红色伤痕中幻化出的红蝶之影。永远无法再睁开眼睛的茧脸上依然洋溢着安祥的笑容。

在宫司的欢呼声中，从后方走来的两个忌人走过澪的身边，抬起了茧的身体，就在澪面前将她毫不留情地丢入了前方那深不见底的大坑中。随之而即的，是从虚中缓缓飞出的那只红色的蝴蝶，澪张大了嘴惊恐地看着这一切，脑中空白一片……

“谢谢……”

“啊……啊……啊——！”澪发出了凄厉的惨叫，“不要，不要啊！”她一边拼命摇着头一边不住地狂喊着，声音变得如此嘶哑。

“姐姐！”她哭喊着奔跑在森林中，追逐着在前方飞舞着的那只蝴蝶，“对不起！对不起！”

御园内的祭坛上，无数只红蝶忽然同时飞起，在夜空中闪耀着凄美迷离的红。一只红蝶缓缓盘旋在澪的周围，可当她伸手想要碰触它时，它却又向着天空飞去，越飞越远……

被选中的巫女将会化为红蝶直飞于天，呼唤光明，镇住黄泉之门，而另一位巫女将成为守护神守护村庄……

澪呆呆地看着那只红蝶在天空飞舞着，此时的她早已泪流满面。终于，澪再也忍耐不住，跪在地上双手掩面失声痛哭着。

久违的阳光划破天空，光明又一次出现在了皆神村的上空。

红赘祭……完成了……

天近黄昏，澪坐在湖边的长椅上无神地凝视着湖水。阳光从细碎的树叶缝隙中照射在她脸上，微风从她脸上抚过，眼前的湖水就像雾般飘浮不定。

在她的脖颈上，红色的伤痕依稀可见。

宛如红蝶般的伤痕……

“约定好了哦，我们……永远都会在一起的……”

(The end)

相信所有看过这个结局的朋友都很难忘记“红蝶”的那幕景象，以及澪撕心裂肺的那声哭喊。伴着红赘祭的完成，主题歌“蝶”也随之响起，相信那一幕带给每位玩家的感受都只有“震撼”二字。这是一出彻底的悲剧，属于普通的结局，但是，它却是无数人心目中最经典的游戏影像之一，就连导演柴田诚也自傲地如此认为。

宿命，这就是“红蝶”结局的主题。实际上，不希望完成红赘祭的只有澪一个人。纱重和茧希望死在八重和澪的手下，让双子真正永远成为一体，而八重则希望完成与妹妹的约定，替自己生前犯下的错误赎罪。

她们都获得了幸福，所以我们才能听到红蝶带来的那声“谢谢”。

可是，当看到跪在地上掩面痛哭的澪时，又有谁会感到高兴呢……



约定

“为什么……为什么那个时候你要抛下我一个人逃呢？”

在仿佛永无止境的阴暗潮湿的地道中，澪穿过无数个朱红色的鸟居，拼命向着地道的最深处奔跑着。而一直回荡在整个地道间的，是纱重那带着哭腔的幽怨之声。

“明明约定好要一直在一起的……为什么你……”

澪清楚地知道，姐姐……就在鸟居之后不远的那个地方，这一切悲剧的原点——虚。

在穿过最后一个鸟居后，澪停下了脚步。出现在其面前的，是背对着自己站在虚不远处的姐姐，以及不知从何而来，有如行尸走肉的无数宫司。

“直到最后……我都一直在等着……

在宫司齐齐有节奏地将权杖向地上敲去所发出的刺耳声音中，茧正蹒跚着一步一步慢慢向虚走去。

“姐姐！”

澪急呼一声，向着茧的方向跑去，想要阻止姐姐掉入那连接现世和黄泉的洞穴的虚中。宫司们对此没有任何反应，只是继续不断地将权杖向地上敲去。

突然，就在澪奔跑的途中，世界蓦地变为了黑白两色，而天地之间也变得万籁俱寂。而与此同时，一个白色的身影从澪的体内分离了出来。

澪急忙停下了脚步，惊讶地看着从自己身上出来的那位身着白衣的女孩。

女孩背对着澪，慢慢向着前方走去，而此时站在虚之前，已经不再是那个澪熟悉的身影，而是一袭白衣的黑泽纱重。

同样的白色巫女浴衣，同样系于腰间的红色缎带，同样的发型，同样的相貌，两人一切的一切都完全一致毫无任何区别。

双子的巫女……黑泽八重……

八重一步步向前走着，而此时，纱重仿佛也感觉到了些什么，慢慢将身体转了过来，脸上浮现出一丝淡淡的笑容。

就在纱重转身的那一瞬间，澪仿佛又一次看到了茧的面容，不过，那也不过是零点几秒钟的事情。她丝毫都不知道，原来八重一直都附身于她的体内。而此时她也终于清楚树月一直称呼自己为



"八重"的原因了。

在走到离妹妹只有几步远的地方时，八重停下了脚步，两人就这样面对面地静静站着，就仿佛天地之间只有她们两人一样。

"……纱重……"率先打破沉默的是姐姐。

"……你果然……回来了……"纱重轻轻咬着下唇，全身微微颤抖着。为了这次重逢，她已不知等待了多少时间，而从那六个字的话语中，任何人都能体会到那言语中的喜悦。

八重一直垂着头，似乎不敢正视妹妹的眼睛。

"真对不起……明明约定好要一直在一起的……"在犹豫了片刻后，她仿佛鼓起了勇气似的，轻声说道，"那个时候……"

"我明白。"纱重打断了姐姐的话语，她轻轻摇了摇头，柔声说道，"我明白的……"

澪站在不远处惊讶地看着在自己面前发生的这一切，一句话都说不出来。忽然，她的目光被不知何时出现，站立在虚另一侧的那个忌人的动作吸引住了。

忌人面对着两位巫女的方向，慢慢将食指向下指去——指向那黑洞洞的虚。

纱重侧过身去，令八重走到自己身边。两人并肩静静站在虚的边缘处，在这由黑白两色构成的世界中，惟一的色彩，便是双子巫女腰间缎带那鲜艳的红。

"约定好了……"

"要永远在一起的……"

两人的手轻轻握在了一起，而就在同一时刻，那两条红色的缎带也不知怎地连在了一起。

"双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个而已。"

这便是皆神村村民们的信仰，也正是因为此，才造成了无数悲剧的发生，不过，这无数的悲剧，也该到完结的时候了……

"这样，我们终于可以在一起了……"

纱重将目光转向姐姐，轻声说道。八重正视着妹妹的眼睛，微笑着点了点头。

当想到村中以前对于"仪式"的记载后，澪猛然惊醒，急忙向着双子巫女的方向疾奔而去。

就在两人即将坠入虚中的那一瞬间，澪拼命抱住了与纱重分离开来的茧。此时，纱重与八重则已坠入了虚中，在那仿佛深不见底的黑暗间，两人不停下坠，下坠着，身影变得越来越小，越来越模糊，而那连为一体的红色缎带则被风轻轻吹起，远远看去，就仿佛一只红色的蝴蝶一般。但即使在下坠的过程中，两人的手依然紧紧地握在一起。

"我永远，不会再松开手的……"

……

一切都消失了。宫司、忌人、双子的巫女、权杖的敲击声，以及那由黑白两色构成的狭间的时空。

在虚的边缘处，澪跪在地上从身后紧紧抱着茧，禁不住喜极而泣。"……姐姐……姐姐……终于……我终于赶上了……"

茧仿佛还没有完全清醒过来，她一言不发，只是呆呆地看着漆黑一片的虚。而就在此时，一个从虚内缓缓飞出的小生灵吸引了她的注意力。

浑身散发着淡红色光芒，足以夺取所有人视线的小小蝴蝶。

红蝶……

在茧目不转睛的注视下，那只红色的蝴蝶缓缓向空中飞去。与此同时，一个声音传入了两人的耳中。

"谢谢……"

随着纱重的这声话语，无数的红蝶同时自虚内缓缓飞出，轻轻向着正上方飞舞而去，那红色的光芒在这阴暗的地道间显得尤为耀眼。

澪与茧都被发生在自己眼前的这一幕景象吸引住了，她们抬头望着从自己身旁飞向高空，飞离这个禁忌场所的红蝶们，几乎忘记了自己究竟置身于何方。

无数的红蝶，无数的双子，无数被一幕幕重演的悲剧。在此时此刻，皆神村那悲哀的宿命之轮终于转到了尽头，而得到解脱的，并不只有双子们。

村内村民所化成的怨灵纷纷抬头仰望高空，仰望着飞舞在皆神村上空的无数红色的蝴蝶。

在逢坂家的奥之间处，被楔所杀死的桢村真澄轻轻拥着靠在自己胸前，之前被变为怨灵的自己亲手杀死的恋人须堂美也子，一动不动地向空中望去。

而在立花家的二楼阳台上，树月、睦月，以及他们那身着红衣的小妹妹立花千岁并肩站在一起，凝视着自黑泽家飞出的红蝶。

顺着红蝶的指引，澪与茧牵手走在山道上，先前缠绕在整个村庄的怨灵都已不见了踪影。而当走到村口广场的祭坛前时，两人不约而同地停下了脚步。

"我一直在想……如果那个时候，我没有松开姐姐的手的话，姐姐也不会……"澪望着回旋飞舞在在祭坛上空的红蝶，低声说道。

茧摇了摇头："其实……我一直都很害怕有一天会不得不与澪分离。我们虽然同时出生，但却还是会走向不同的生活道路，并且无法逃离分别死亡的命运，对于我来说，那是无论如何都无法承受的事情……"

"但是……"她扭头望向澪，脸上现出了欣慰的笑容，"从那时起，澪便一直和我在一起啊。"

就在同一时刻，两人再度握紧了对方的手。

"我们也许无法成为一体，不过……"澪望着姐姐的眼睛，柔声说道，"我永远，不会再松开手的……"

彼此凝视之后，两人将目光投向了远方的天边，望向那划破暗夜喷薄而出的久违的红日，注视着那追别了许久的光明又一次出现在了皆神村的上空。

红赞祭，双子，悲哀的宿命轮回……

一切的一切，自此完结了……

（The End）

平心而论，PS2版的两个结局，无论是"红蝶"还是"虚"恐怕都无法让多数玩家满意，因为从某种意义上来说，这两个结局都是以悲剧收场，虽然前者所展现出来的残缺美令人震撼，但这也给贯穿游戏始终的那个约定蒙上了一层悲凉的味道。不过正如前作《零 ZERO》一样，Tecmo在将游戏移植到Xbox上的同时也追加了新的结局。而令玩家欣慰的是，这个结局完全没有辜负他们的期望。从里面的某些画面中可以看出，这个结局应该并非在PS2版推出之后才进行制作的，而是Tecmo故意没有将其放在PS2版中，用意大概就是让Xbox版成为完美的版本吧。

虚

在经过一番苦战后，澪终于打败了控制着姐姐身体的纱重。

纱重踉踉跄跄地后退了几步，眼看就要落入深不见底的虚中。而在此时，她也终于从茧的体内分离了出来。

“姐姐！”

澪急忙向前跑去，在千钧一发之际，她趴在虚旁抓住了姐姐的手，而纱重则直直地摔了下去。在黑暗中，她腰间的那条红色缎带轻轻舞动着，就仿佛一只红色的蝴蝶一般。而在几秒钟后，这缕红色也永远告别了这个世界。

澪紧紧抓住茧的手腕，拼命想要将姐姐拉上来。她低下头想要呼唤姐姐令其苏醒过来，但她却没注意到，如果这样做的话，那就一定会看到“那个地方”

但此时，树月的话突然在她耳旁响了起来。

“不行！不要看那里面！”

可是，已经太晚了……

在虚的最深处，澪看到的是如山般堆积在一起的成千上万只亡魂。他们如蛆虫一般蠕动着，口中发出凄厉的号叫。

“不要看×，当目光接触到×时眼睛就将失去光芒。”

古文书的这句话如电光火石般在澪脑海中闪过的同时，虚内散发的瘴气也已直直刺入了她的眼中。

惨叫、哭泣

竭尽全力爬上来的茧

跪在地上双手掩面的澪

时间仿佛在这一刻停止了……

当两人醒过来的时候，已经身处在了村子的外面。

她们不知道自己究竟是怎样逃离那里的，也不想知道。先前的那段时光，已经成为了她们永远都不愿再想起来的噩梦般的回忆。

只要能逃出来，就已经好了……

“澪，走吧。”茧轻声说道，好像是害怕吓着了自己的妹妹一样。她伸出手去将澪从长凳上慢慢拉了起来，两人一同向这森林外面走去。

澪的眼部蒙上了厚厚的白布，那是她看到虚中的景象所付出的代价。

“大概……这一辈子都无法再恢复视力了吧……”茧这样想着。

可是，她的嘴角却扬起了一丝笑意，那是发自内心的幸福的笑容。

“就让我来当你的眼睛吧，澪。”她看了妹妹一眼，手握得更紧了。

“这样一来，我们就可以永远在一起了……”

永远……

（The end）

茧的微笑

“虚”结局在茧脸上浮现的淡淡微笑中完结了。虽然上文中给出了微笑的含义，但其实这个微笑还隐含着其他的意味。

也许是因为从今以后就可以帮助澪而微笑，也许是因为欲望得到了满足的微笑，又或者当时澪所帮助的并不是茧，而是纱重也说不定。

实际上，纱重和茧并不是完全相互融合的吧……

不管怎样，玩家心中都会永远挂念着那余香一般的笑容……

开发人员谈

寄托在结局中的思念

虚结局之前，茧对澪说过的话

不断地坠落……融化在很深的、很深的地方……

澪……

和我一起来吧……

向着更深，更深的地方……

◎与纱重重叠的茧，与八重重叠的澪

为了再次举行红赘祭，澪与茧被呼唤到了村中。八重与纱重没能完成的仪式，将借由澪与茧的身体重新开启。

茧受到红蝶的引诱进入了森林，当她被村民们追赶在森林中奔逃时，她被纱重附身了。而当澪在消失的村子前看到了哭泣的八重时，她也被附身了。这不仅仅是因为她们同为双胞胎，还因为，纱重与茧有着相同的内心世界。

◎纱重的心思

纱重最后的话语（虚结局中与纱重战斗时可以听到）

我一直，一直都在等你。在那个黑暗的地方。

我们约好了的，要永远在一起。

直到最后，我们都要在一起。

可是你抛弃了我。

为什么你没有来？

为什么你自己逃走了？

你说要和我一起逃跑的时候，我真的很高兴。

但如果被你杀死，那也无所谓。

可你没有来。我被宫司们杀死了。

然后，大偿发生了。

我一直在等着你的手能扼住我的喉咙。

从小我就一直在想着有一天能被你杀死。

为什么不杀死我？

为什么不杀死我？

你终于来了。终于来了。

杀了我，杀了我，杀了我，杀了我，杀了我，

杀了我……



纱重想要和八重在一起，当八重对她说要一起逃走时，她真的非常高兴。那时的纱重，沉浸在了逃出仪式，两人共同生活的梦幻中。

仪式当天，在漆黑的山路上奔逃的纱重想着，和八重一起，逃到一个没有巫女的宿命，也没有仪式的地方，两人一直生活在一起。可是，真的能永远在一起吗？八重在前面跑着，身体虚弱的纱重在后面拼命追着，两人的距离却越拉越远。渐渐地，纱重心中产生了一个念头。“总有一天，我们会分开的……我们一起出生，而且也约定好要永远在一起。但那约定终究会被破坏。有一天，我们要开始各自的生活，然后各自死去……那是，那是没办法的啊。我明白，我明白，可是……”这样的现实让纱重感到心痛，就在那一瞬间，她滑落到了山崖下。

在山崖下，纱重被村民们抓住了。但她相信，八重一定会回来，因为她们约好要永远在一起。然而，八重没有回来。

纱重死在了宫司们的手中，然后，大偿发生了……

为什么八重没有遵守约定？为什么她没有回来？这个问题在纱重心中掀起了波澜，与此同时，被别人杀死，不如被八重杀死这个念头也越来越强烈。这不仅是因为纱重从小便接受巫女的教育，更重要的是，她从心底渴望被八重杀死。姐姐将妹妹杀死的红赘仪式——在纱重看来，那不仅仅是扼杀，更是无人能介入的强烈的爱之证明。杀与被杀，是一种最强烈的表达方式。而作为自己思念的证明，在八重的脖颈上，会留下永不消失的红色印记。

所以，纱重恨八重。但同时，在虚的深渊前，她也一直在等待着八重回来，等待着八重的双手，能扼住她的脖颈。而茧，也有着相同的想法。

◎茧的心思

茧最后的话语（虚结局中与纱重战斗时可以听到）

我想和你永远在一起。
澪，那天我是故意从悬崖上掉下去的，
你应该早就已经察觉到了吧。
那时，我好怕你会离开我。
好怕你会丢下我，越走越远。
如撕裂般的剧痛中，我感到的却是喜悦。
从此澪就是我的了。
澪会一直陪在我身边，替我担心。
只看着我，只想着我，不管我说什么都会听。
从那以后，你就一直在为我担心吧，
每次脚疼的时候，我都会感到高兴。
你不会再丢下我了吧，我们会一直在一起吧。
和我一起来吧，
向着更深的地方，
更深的地方，
更深更深……

茧并不像纱重那样被巫女的命运所束缚，但她心中的思绪，却与纱重完全一样。带着这样的思绪，融合在一起的两人在虚的深渊之前等待着。

小时候，夕阳西下的山路上，澪与茧赶着回家。澪一边说笑一边在前面跑着，茧在后面拼命追，却无论如何也赶不上她。那时，茧完全明白了。她们亲密得不分彼此，她们几乎每天都会约定要永远在一起。但总有一天，这个约定会被破坏。人都是独自生存的。无论多么强烈的思念，她们也不可能融为一体。独自生活，独自死去。虽然悲伤，却无能为力。如同覆水难收，活得越久，就越无法回到曾经的那个地方……

茧掉下山崖，是一种冲动。并不是为了引起澪的注意，而是她感到绝望，跳下山崖的。那是一种近乎自杀的行为。

……竟然还活着，醒来的茧是这样想的。

那之后，澪便一直陪伴在茧的身边，一直担心茧的脚伤，一直担心茧。茧非常高兴，但她的心思却越发强烈。

即使与谁相依相伴，总有一天也会变得孤单，独自生存，独自死亡。在这样的世界上，人们惟一能做的，就是确认彼此的思绪是否一致，也就是，约定。所以，才会每天相约要永远在一起。然而，这个约定总有一天会被破坏的。茧只是假装没有发觉这些，但她的内心深处却一直承受着煎熬。

澪已隐隐察觉到了茧故意摔下悬崖的事情。但她不明白，为什么茧要这么做。而茧，也始终没有说出自己的理由。即使自己的心思无法让澪明白也无所谓。而且，就算对她说了，她们也无法合而为一。澪与茧就这样相依相伴，一起度过了每一天。而那件事，已成了她们之间默认的禁忌。

澪前往深道救茧的时候，她渐渐明白了茧心中所想。就像八重明白纱重的心思一样。

◎澪的心思，八重的心思

落入虚之前，纱重与茧的话语（已无法得知究竟是纱重还是茧说出的话，因为这是她们共同的思绪。）

我们约好了的，要永远在一起。
但我明白，无论思念多么强烈，
我们都是不同的存在。
我们一起出生，却注定要各自生活，各自死去……
所以……没关系的……
杀了我，杀了我，杀了我，杀了我……

明白纱重心思的八重，接受了继续仪式的命运。她终于能完成一直在等她的纱重的愿望了。前往深道救茧的澪，也接受了茧的心。她无法斩断茧的愁思。

严格来说，那也许并不是爱。但澪接受了。因为她终于明白了茧长久以来压抑的心思。

◎思念之痕

近乎疯狂的仪式顺利进行着，茧轻轻将澪的双手放在了自己的脖颈上。双手扼住脖颈的时刻，灵魂的交融开始了。双胞胎拥有相同的痛楚，双手扼住茧脖颈的感觉，澪同样能感受到。那双手，传递着她们之间的思念。她们的心灵渐渐融合。只有当两人面临死亡之际，心灵的交融才能完成，而这是惟一的一次机会。她们将回归那个深远的地方，坠入那温暖的、甘甜的乳白色之暗中，融合在那生命初始的地方……红赘的仪式完成了。在茧的脖颈上，刻印着澪双手的痕迹。红蝶就此诞生。笼罩着整个村子的无尽之夜褪去了，束缚在这个村子里的灵消逝在晨光之中……

澪坐在淹没了皆神村的堤坝前。

夏末的阳光映得湖面波光粼粼。澪独自沉思着。

如果拒绝，也许茧真的会崩溃吧。即使两人一起逃出村子，茧可能还会突然消失在什么地方……有时，澪能从茧的身上感觉到即将消逝在无的世界中的那种虚幻。

“我们要永远在一起，约定好了的。”

一个重复了无数次的约定。澪一遍又一遍地体会着深藏在其中的思念。

后记

太过深入澪与茧的内心世界，说明有些太长了。各位玩家是不是也从游戏中体验到了自己独有的感受呢？对于这样的玩家来说，这篇文章也许是泼了盆冷水吧。

她们两人之间的感情虽然以故事形式讲述出来了，但我想这应该是每个人心中都有的东西吧，茧的心思和接受了一切的澪。

如果玩了这个游戏的人能产生共鸣，那就是我的荣幸。

关键词及世界观解惑

皆神村

澪和茧迷失的这个村庄有着“从地图上消失的村庄”的传说。在连看都被禁止的“秘祭”之日时，村子从山中消失了。原本是村子存在的地方只剩下了无尽的迷雾，但村子入口处的双子地藏却非常醒目。

还有，传说村中存活下来的，只有一个少女而已。

这个村子的传说，是由在村子消失前从那里归来的民俗学者助手留下的笔记流传给后世的。

迷路的二人

地质调查员桢村真澄在调查森林的地质时神秘失踪了。

那森林有一旦失踪就是被“从地图上消失的村子”引诱的传说。

因此有着他也进入了那个村庄的传言。

真澄的恋人须堂美也子坚信真澄一定还活着，并为了寻找他而独自进入了那个森林，并且也迷失在了“从地图上消失的村子”中。

最后，两人终于碰面了，并一同寻找离开村子的方法。真澄让身体虚弱的恋人在逢坂家暂时休息一下，自己则去了黑泽家想找到些线索，但却惨被“楔”切割而死。

变为怨灵的真澄脑中只剩下了“逢坂家有一个女子”的概念而回到了那里，当被已成为恶灵的恋人袭击时，美也子也曾苦苦地询问他，但只剩下对世间仇恨的真澄早已认不得她而将其活活掐死。

立花树月

在大偿发生前一年举行的“红贽祭”的鬼只。

那次的仪式由于树月对弟弟睦月的思念太深而宣告失败，因此隔年才必须举行由八重和纱重两人再次进行“红贽祭”。

和睦月约定好“不要让八重和纱重遭受同样命运”的树月，写信给儿时的好友宗方良藏，希望在八重和纱重从村中逃出后他能够照顾举目无亲的两人。

当两人离开村子后，达成了和睦月之约定的他被村人抓获，之后在牢中自尽。

当被抓到的纱重看到树月的死状后，认为那都是由于自己从村中逃走的错，从而伤心不已。

阴祭

在“红贽祭”的准备期间，为了能令开始鸣动的“虚”暂时镇定下来，需要用到被称为“楔”的人柱。

这个制作“楔”的仪式便被称为“阴祭”。

在阴祭时，村民后会把外来的访客好好礼遇一番，接着对其举行“身削的仪式”将他作成“楔”。

传说镇住虚的“楔”受到的痛苦越强就越能成为强力的人柱。最初成为“楔”的祭主在进行了对自己身体进行残忍的切割的“身削的仪式”后成为了即身佛，从那之后，皆神村便把“身削的仪式”作为制成“楔”的仪式。他们把村子的访客抓住并令其成为“楔”，而这也令“神隐”的流言在村子附近广为流传着。

双子的木偶

那是比“大偿”还早发生的事。把自己的双胞胎女儿作为“红贽”献给村子的桐生家主为了安抚变成鬼只，心灵崩溃的女儿茜，便制作了和被杀掉的蓟一模一样的木偶。

但是当他看到变成活木偶的蓟每晚都和茜说话后，决定将它破坏。

可是，最后他不但没有破坏木偶，反被木偶控制的茜掐死。



▲皆神村



▲迷路的二人



▲双子的木偶



▲腰间有着红色缎带的少女



▲双子巫女



▲大偿

腰间有着红色缎带的少女

传说“在地图上消失的村庄”曾经发生过一次大屠杀，而在村民们死绝时村庄也自地图中消失了。

在村中，尸体横七竖八地交错在地上，流出的鲜血将周围的地面全部染成了红色。一个腰间有着红色缎带的少女站在尸体及血海之上纵情狂笑着。那就是澪所看到的“大屠杀”时的情景。

少女一边狂笑着，一边任意屠杀着在仪式那天聚集在黑泽家大广间的村民们。之后，她走出了黑泽家，将残余下来的人也屠戮殆尽。

黑泽纱重

最后的双子巫女。

由于要逃出加诸在这个村的双子的命运，纱重和姐姐八重一起从这个村逃出，但却在途中跌落山路，被村人们抓回。

“八重一定会回来救我的。”纱重一直这样相信着，可是，八重却始终没有回来……

“我被抛弃了……”

仪式由村民们继续举行。

在绝望中，纱重被注连绳吊死并丢入了虚中。

由于用错误的方法举行仪式，虚大开，大偿发生。

从虚中出现的纱重虐杀了所有的村民后，在无人的村子里孤独地等着姐姐归来。

双子巫女

皆神村有着每隔一定的周期便会产下双胞胎的传统。他们认为“双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个而已。而当双子合而为一时便会产生出强大的力量。

有时仪式也会由男性的双胞胎进行，他们被称为“双子御子”。

红赘祭

为了镇住鸣动的虚而把双子巫女当成红赘献出的仪式。

皆神村自古以来便坚信双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个而已。而所谓的红赘祭，便是在虚的前面由姊姊扼住妹妹的脖颈从而用“重新成为一体”时产生的强大力量来施加对虚的封印。

大偿

当虚的封印被完全解除时，虚中的暗便会涌出，这便是所谓的“大偿”。

村庄将会被虚里溢出的暗覆盖，进入永恒的黑暗中。没有人能从那里逃离，黑夜将在那里永远地持续着。

被暗所吞噬的人们有的在其中见到了黄泉而发狂致死，也有人恐惧见到黄泉的样子而选择了自尽一途。

之后，从虚里回来的纱重和楔把剩余下来的村民逐次虐杀。

那天边看着村人死去边狂笑的少女，她的笑声据说连村外都能听见。

从那之后，被暗围住的村子变为了死寂之村，从外面看起来，那只是被迷雾笼罩的一片森林而已。

每当这块地方发生地震时，虚中的暗也将会再次扩散出来。

虚

在举行“秘祭”的地方有一个被称为“虚”的巨大深坑。

传说“虚”是连接黄泉世界的入口，如果连被抛入其中的红赘也无法镇住黑暗的话，那虚中的黑暗将会一涌而出将村子吞噬。

在皆神村，这个地方不但不能靠近，甚至连说都是被禁止的。

在各种记载中虚都会以×来代替，就如文字一般是绝对禁断之地。

一般认为，只要向虚里面瞄一眼马上便会发狂而死。

在虚旁边执行仪式的人被称为忌人，为了使其不会看见虚中的景象，他们把眼睛都缝了起来，而违背禁忌偷窥虚的人也会被缝住双目，制成忌人。

红蝶

双子巫女的姐姐在红赞祭上杀死妹妹时，双手在妹妹脖颈上刻下的红色伤痕在仪式结束后会变为红蝶之姿。

掉落于虚的巫女，她的灵魂会变成蝴蝶飞舞于村子四周。

红蝶的形状，与双手造成的伤痕形状毫无二致。

深道

在村子地底下的那个巨大的洞窟被称为深道，传说那里最深之处便是那连看都不能看的场所。

除了部分的宫司和忌人以外，没有人能被允许进入那里。

射影机

所谓射影机，是为了捕捉肉眼所无法看到的“灵”而由麻生博士所制造的一种照相机。

一、由残留思念留下的发生于过去的事情。

二、肉眼无法得见的灵魂。

这就是通过射影机的镜头所能看到的事物。不过作为试用品的它功能还并不完善。这台装置可以拍摄出一些“不存在的东西”，也能有类似除灵的效果。但与此同时，这也意味着它与那些灵之间有着某些联系，如果使用不当的话，使用者甚至有可能会被怨灵吞没。

民俗学者真壁清次郎为了拍下村子的“秘祭”而从麻生博士那里借来了它。

麻生邦彦博士是研究灵界的学者。为了研究只有灵能力者才能看见的世界而对当时最先端的照相机、收音机等等都进行了改良，制作成了可以捕捉“不存在的东西”的机械。

由于这种研究太过诡异，他被学会视为异端而遭到了排挤，不过他还有真壁这位好友。

壁橱中的少女

立花树月和睦月的妹妹，立花千岁。

仰慕着两个哥哥的她，由于树月因帮助八重和纱重逃亡而被关押起来，从而对八重和纱重都抱有怨恨之意。

她认为澪就是八重从而对她展开袭击。

身体虚弱的她每当家里有访客来时总是会躲在柜子里。

在大偿那天，对逐步逼近的暗感到恐惧的她躲进了壁橱里，由于过度害怕，她一直无法出去，只能亲眼目睹外面的虐杀。

而最后，她就那样死在壁橱里。

鬼只

皆神村将在红赞祭中杀了自己的另一半而孤独活下来的双子称为“鬼只”，那些人被村民们所敬畏着。

由于杀了自己的孪生妹妹（弟弟），有的鬼只会由于感情的崩溃而令头发在一夜之间变得雪白。也正是由于这一点，越来越多的鬼只选择了隐居山林，孤独地生活着。

由于双子可以互相体会对方的痛苦，因此在仪式之后，鬼只的脖颈间也会留下淡淡的印记。

存活下来的少女

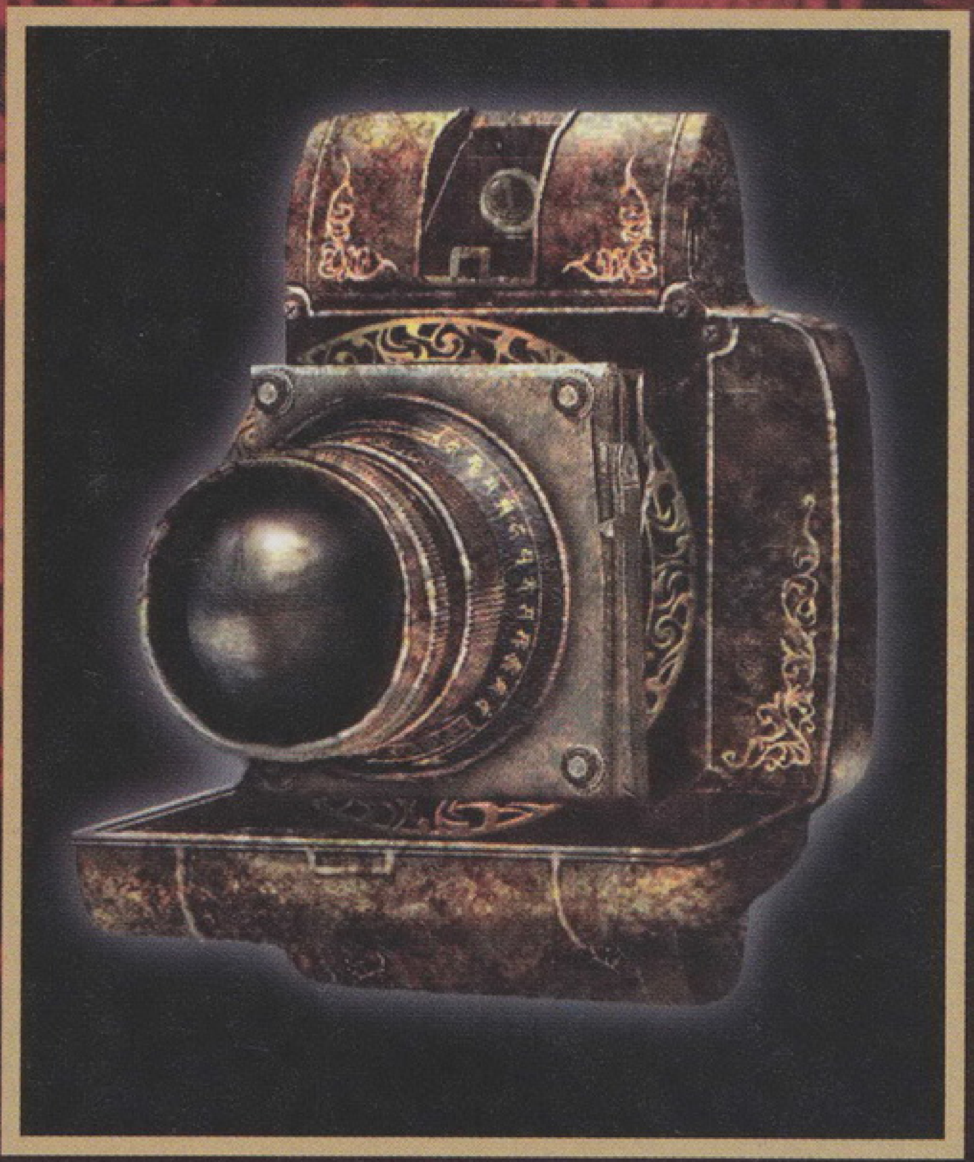
只有一位少女从“从地图消失的村子”里逃了出来。

她就是最后的双子巫女中的姐姐——八重。

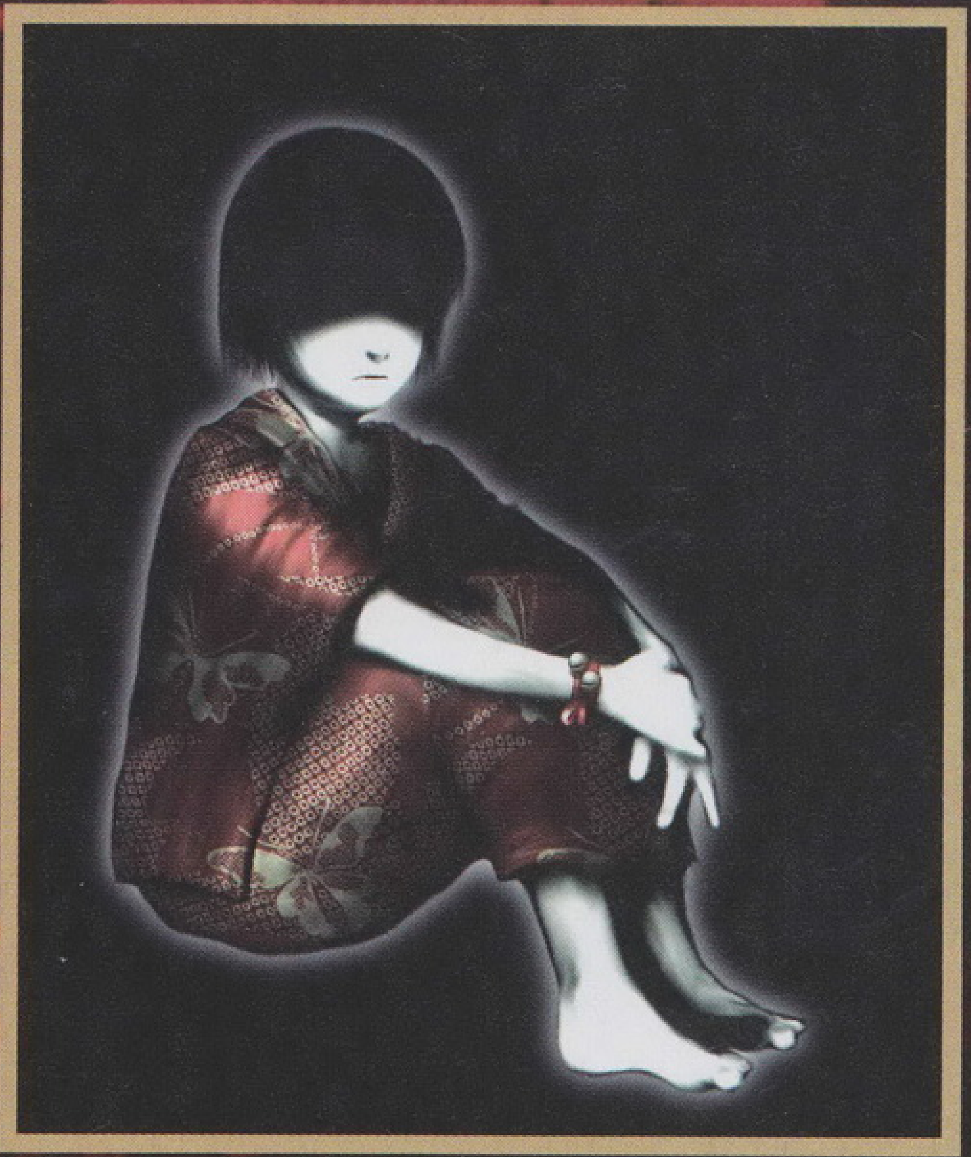
八重为了纱重着想而打算逃离红赞祭的宿命，在仪式的当天带着纱重逃离了村庄。



▲红蝶



▲射影机



▲壁橱中的少女



▲成为楔的学者



▲双子的顺位

然而在逃亡的途中，纱重却不慎滑落到山谷下导致了两人失散。

在那之后，八重长时间在山间寻找着妹妹的影踪，但迷失了方向，当她回到原处时却发现村子已经消失了。在村子的入口处，宗方良藏发现了找不到村子而哭泣的八重。

宗方虽然因为看到由八重和纱重转交给真壁的信中说“你一个人回去吧”而一度离开了村子，但在红贽祭那天他还是遵守和树月的约定而再次来到了这里。

在照顾由于受到了过度的冲击而失忆的八重那段日子里，两人结为了夫妻。

成为楔的学者

在皆神村，为了将虚的波动暂时镇压下来，有着将抓来的“宾客”作为楔的习俗。

黑泽家以允许真壁看虚为由对其盛情款待，之后将他抓起来关到了牢里。还没等他有机会使用从八重和纱重那里取得的出口钥匙，就被制成了阴祭的贽。

被当成生贽的即身佛称为“楔”，而受到的痛苦越大，楔的力量也会越强。

真壁在全身被切割，并被绳子吊起举行提高其痛苦的仪式后被丢入了虚里面。

变成楔的真壁，在大偿之日和纱重一起出现，为了让村人尝到他所受的痛苦而对他们展开了屠杀。

双子的顺位

双子的长幼顺位，现在被定为“先出生的是哥哥，后出生的是弟弟”。但在皆神村里，有地位的人们确信被神送来的弟弟或妹妹一方是先出生的。

古时候日本就认为先出生的是弟弟，后出生的是哥哥。不过在1874年12月13日太政官布告认定“如果是双胞胎的话，那先出生的便是哥哥・姐姐”。

正因为如此，现在的日本先出生的便是哥哥・姐姐。

朽木

被称为“朽木”的巨树中有着为了祭祀死去的鬼只而修建的场所。为了安抚失去自己另一半的鬼只们的灵魂，朽木中里面供奉着许多风车。

在朽木下方有着可以通往村外的古老深道，风车随着里面吹出的风而微微转动着。

以前曾经发生过想从深道逃出的双子被埋伏的村人杀害的事件。愤怒的祭主为了不再让这种事情再度重演而把深道封住，并在朽木中施加了封印。

能解开封印的风车状钥匙是交给了四大宫司，被放在各自的家中。

灵石收音机

灵石收音机是根据在线路中采用部分矿石材质，从而能探测出相同波长的“矿石收音机”改良而成的，据说可以捕捉灵界的声音。人长期佩带在身上的矿石因为不断接收着人的意念，以至于会散发出肉眼可见的光芒。这些矿石被称为“灵石”，而这台收音机可以将灵石中的信息传达出来。

和射影机一样，灵石收音机也是由麻生博士所制造的。

麻生博士在将试作型的射影机和灵石收音机交给真壁清次郎后，为了完成射影机在日本各地奔波着，最后在研究中神秘死亡。而射影机为何能与灵界产生共鸣的原理也成为了永远的谜。



镇魂

在现实生活中，所谓的“黄泉之门”到底是什么东西呢？要怎么样，阴间才能和阳间相连结？而一旦连结起来，又会变成什么样呢……

黄泉之门

在这个人世间，存在着各种各样的信仰。迄今为止，我已走访遍布全国的数个村落，调查出当地所特有的信仰，结果发现它们已延及多个领域。而这其中最让我感兴趣的，就是那个将被称为“黄泉之门”的巨大台座当作一种神圣的象征而供奉起来的村子。这个坐落在北陆小山沟里的村庄，村子中央的广场上设置有一个用麻绳作装饰的台座状物体，并非用神、佛等具体化的符号来加以装饰，其本身就是真正的“门”。据说当“黄泉之门”开启之时，死者的故乡和生者的故乡就会相连，引起灾难发生。为了避免这场灾难，“黄泉之门”的信仰者们于是操办起了各式各样的祭祀活动，而祭祀中一项不可或缺的程式就是准备“活祭品”，可以用家畜、人偶、或者人类本身……一般来说，所谓信仰都是为了获得幸福，以及死后的安乐等而举办祭祀的情况比较多，而“黄泉之门”信仰则是为了逃避从门中溢出的恐怖。一直监视着那扇门的动向，也许这才是比较恰当的表达。

不管在什么地方，这样的信仰对身边的人来说都是一种忌讳。任谁都不跟自己多说话；为躲避灾难而曾举办过的祭祀，至今也未发现过一本详细记载了其内容的文献；好不容易等到举办祭祀当天，如果能直接进入村子里还好，但这种村庄却是极端厌恶外乡人的。如果找不到什么人来充当中间人的角色，调查从一开始就没办法进行。那么，在现实生活中，所谓的“黄泉之门”到底是什么东西呢？要怎么样，阴间才能和阴间相连结？而一旦连结起来，又会变成什么样呢……我决定要调查出关于“黄泉之门”的更多情况。

我的这个愿望能否实现？一个意外的时刻让我得到了进入信仰“黄泉之门”之村的好机会。以助手身分帮我干活的学生宗方良藏偶然跟我聊起某个有类似“黄泉之门”东西的村子，那里就有个将双胞胎培养成巫女来执行的祭祀，但好像还是没人愿意提起祭祀的内容，而这一定就是我一直想弄明白的事情。听起来似乎和我之前到访过的村子完全不同，但在距离如此远的地方却存在着同样的“黄泉之门”信仰，实在是很有意思。是存在血缘之类的关系吗？还是说也许这种风俗过去在全国都是普遍存在的？这一点引起了我极大的兴趣。然后，很幸运地，宗方告诉我收到了一封住在那个村里的儿时玩伴寄来的信，信上说要他在祭祀举办期间到村里去。不用说，我当然是说服了苦恼于没有资金的宗方让我跟他一起去，因为这种机会真的太难遇到了。

就是这次，我将得以向“黄泉之门”迈进一步。它注定会是我倾尽一生的研究，所以没有比这更令人高兴的事了。



射影机

为配合此次前往皆神村进行取材，我特地从一个好友那里借来了某样东西。这位朋友名叫麻生邦彦，是一名研究幽灵界的学者，从小便被人们视作异端，而我们也觉得他的确很不可思议。他一直在研究一种叫做“射影机”的神秘机器，据说能将只有灵能者才能看到的世界用照相机拍摄下来，而且不仅仅是拍下样子，还能起到近似除灵的效果。此外，我还借了一台叫做“灵石收音机”的玩意，“灵石”是装置在上面的一种特殊矿石，通过这台收音机我们能听到残存在那块石头里的思念。我想用它来记录“黄泉之门”以及跟其有关的各种资料，因为我的这项研究如果能成功的话，麻生的研究也就能得到人们的认可了，所以我一定要好好地干一场。

（注：麻生博士在真壁清次郎先生失踪后，好像也一直在进行射影机的研究。交给真壁先生的似乎是试制机，此外还留下了存在多台试制机的记录。麻生博士利用这台射影机所作的研究已进行到可以完全封印怨灵的阶段，而四处调查的结果显示，要达到封印的程度，似乎得需要一种拥有强大灵异力量的媒介，这个媒介就是为某地的世家·冰室家族所有的“御神镜”，但如果去了那个地方，就会如日记里写下的一样有去无回。麻生博士死后，在其房屋内发现的数台试制机也不见了，而它们肯定是被静静地安置在了某处，比如古道具屋、或者哪里的废屋之类……）

双子之村

我们没有直接赶赴皆神村，而是先顺便去了一个邻近的村子。果不其然，村民们都绝口不提皆神村的事。

“你说要去那个村子？目前还是别去的好。”

招待我们喝茶的某户民家的老婆婆给予了这样的忠告。目前？是说其他时间的话就可以吗？但是，老婆婆接下来没有再多说什么。道过谢以后我们离开了这户民家，一出来就感觉到村民们都朝我们投来厌恶的目光，和刚刚进入村子时立即有了明显的不同。在这种奇妙视线的包围下，我们与村子渐行渐远。过了一会，宗方留意到有个小孩朝我们追了上来，蹲下问他怎么了，他却反问我们是不是要进山，我们回答是，小孩立刻脸色苍白地说道：“在举办红贽祭的年份是不可以进山的，叔叔，会被鬼缠上的。”正想问他是什么意思，那孩子却如逃一般地跑回了村子。

“‘红贽祭’，就是我们现在要去的皆神村所举办的祭祀的名称哦。”宗方说着，然后他又为我描述了一遍这个他只知道少许信息的祭祀的情况。

这个被称作“红贽祭”的祭祀，据说在数十年前曾举办过一次（原因不得而知，听说在稍微早些的时候也举办过少数几次），祭祀上必定会找来一对住在村里的双胞胎以“双子巫女”的身分参加，没有孪生姐妹的情况下，也会用孪生兄弟来代替充当重任（这个时候好像是称作“双子御子”）。而且，和祭祀并没有直接关系，据说村里很奇特地经常诞生双胞



胎。将这些东西放在脑海里仔细想想，会发现“贽”这个词很值得留一下心。“贽”即是指“活祭品”吗？担任巫女的双胞胎一旦发挥了自身的作用，巫女的命运会如何呢……为了“红贽祭”的顺利进行，双胞胎是不能少的，而这个地方正好呈轮回般地诞生双胞胎……提升到关乎村子生死存亡的问题上来，皆神村到底是由“红贽祭”供奉着还是受某种“神”支配着呢？

这样说起来，我还听说过双胞胎会遗传的事情，好象一族之中有双胞胎的话，再生出双胞胎的几率就会很高。那么也许我可以这样想：像这种深山里的闭塞村庄，跟周围的村子也没什么往来，理所当然村民中多次近亲结婚的现象会时有发生，因此就很容易诞生出双胞胎。

数十年一度的祭祀，在邻近的村中问起其内容时大家均报以扭过头去这一态度的秘祭。而这个地方，现在我们即将踏上它的土地。

穿过生长着郁郁葱葱树木的茂密森林，沿着山路一直往里走，眼前便会出现一片美丽的溪谷。从溪谷再沿着山林中的动物道路走下去，就能看到皆神村的入口了。我们从仿照双胞胎建成的地藏神像旁穿行而过，攀登上一片陡峭的坡道，最后来到一块开阔的场地。宗方先行一步向前走了进去。

“这个地方叫做御园。看，这个中央有一个台座是吧，举办祭祀的时候村民们就是聚集在这里的。”

原来如此，这里的场地大小用来聚集村民刚刚好。被认为是台座的地方，四周由石柱包围着，并用麻绳圈了起来。莫非这里就是“黄泉之门”？不，应该不会在这么显眼的地方的……我加强了注意力，环顾四方。从这个被称为御园的地方可以看到村庄全景，大的房屋有4～5间，并建有若干小房屋，包围似的排列在它们周围。村子周边地带被一片浓雾所笼罩，没有人带路的话恐怕连到都到不了。宗方走出了御园，在离自己最近的一间大房屋面前停下了脚步，我也连忙跟了上去。接着宗方在门口朝这家的住户打了声招呼。

“不好意思，我是立花树月君的朋友宗方良藏，这位是我的老师、研究民俗学的真壁清次郎先生。我们今天是来专程来找树月君的……”

这时，一位老人从屋子里走了出来，他脸上满是花白胡子，如同要舔食猎物一般把我们俩比较着看了又看。

“黑泽家的族长现正在会客，请稍等一会。”说着，老人缓缓地往村子深处走去，渐渐消失了踪影。

“来到这个村子的时候，不经过‘逢坂家’通报是进不了村的。”宗方一边把行李卸到脚下一边说道。原来如此，这个叫做“逢坂家”的，就是将门口的侧边建成格子窗、让里面的人能看到外部情况的一种构造，所以会让人有一种一想进村就总被监视着的感觉。难道说没得到许可的话，即使走到这儿了也有可能进不了村吗？我和宗方两人直愣愣地在那儿待了一会等着那老人回来，但来迎接我们的不再是刚才的老人，而是一名自称黑泽家使者的男子，糟糕的是似乎无论如何他都不允许我们进村。之后，在这名男子的引领下，我们被带到位于村子深处最大的一间房屋里。

秘祭之家

掌管皆神村的是“黑泽家”的族长——一个叫黑泽良宽的男人。我们有礼貌地跟黑泽打了招呼，他身旁站着一对长得一模一样、应该是双胞胎的姐妹。她们看上去和宗方似曾相识，有点害羞地在交谈着什么。

“就是说……真壁先生是为研究民俗学而特地跑到村里来的？”

被黑泽问到话，我忍不住紧张地朝他看过去。

“是的，因为我对各个地方的信仰和传承都很有兴趣。听说这个皆神村也有将双胞胎作为巫女进行供奉的罕见风俗，所以就想一定要来调查看看。而且听闻今年村里又要举办祭祀，就厚着脸皮拜托宗方君一定要带我来见识一下。”

听完我的话的那一瞬间，我注意到黑泽皱了下眉头，但很快又露出了笑脸。

“于是就特地来到这种山沟里……我想你们大概也很累了，今晚就在逢坂家那边休息。也没有什么好招待的，就请您自由地在村里作调查吧。敝舍的书斋里有些书或许能对先生的研究有帮助，不嫌弃的话可以去那里自由翻阅。”看他如此不加思索地表明态度，我不禁大喜过望。这黑泽家就是“红贽祭”的主祭人，是村里历史最久的一个家族。能在那里自由出入，而且调查也能得到他们的帮助，真是太谢天谢地了。虽然一开始黑泽阴沉的表情让我有点在意，但也可能是我想太多了吧。

接下来的几天，承蒙逢坂家的照顾，我们每天都过得很充实。黑泽家的书对协助调查自然是再理想不过了，而光在屋子周围散散步也会有各种各样的发现，其中之一就是从佛堂一直通往其背面的一条路。我们绕到建成左右对称的佛堂后面一看，原来细长的路有两条。再往深处走进去看看，却发现前方似乎被上了锁，已经无法再前进了。寻思着难道就没有开锁的方法，我们漫无目的地在那儿徘徊了半天。这时，一个佣人模样的女人走上前来责备道：“这里是神圣的地方，不管你们是主人多么重要的客人，也请恕我不能让你们进入到这里。”我们只好赶紧道歉退出来，但我觉得那个地方有我想要寻找的答案。还是过些时候再来调查吧。

在以黑泽家为中心进行各种调查的过程中，我渐渐摸清了村子的分布情况。首先位于入口的是“逢坂家”，这里果然起着监视外乡人的作用，而且我注意到从村里出去的人也在其监视之下。总有人透过格子窗观察着外面，我只是去个御园，都会被盘问要去哪里，什么时候回来。招待客人似乎也是这一家的责任。

接下来是“立花家”和“桐生家”，位于村子的中央，一条游廊将两家的房子连接了起来。这里似乎是“红贽祭”的“双子巫女”为准备祭祀必须留宿的地方。有着相似构造的两间房子，两个双胞胎一人住一间，据说是用来举行祈祷和净身的仪式。“立花家”就是宗方的儿时玩伴、那个叫立花树月的青年的家，但遗憾的是他和他的孪生弟弟已经双双病逝……是在寄信给宗方之后立刻发生的事吗？而“桐生家”则是制造了村里四处设置的机关、人偶的人偶师之家。过去曾有一对名叫



薊和茜的“双子巫女”姐妹，好像由于当时将两人搞混而导致一度断绝了血族的关系，后来黑泽家分家的人便继承了桐生这个姓。最后是“槌原家”，他们是世代管理神社、御园等“红赘祭”相关场所的一族。房屋用地内建有仓库，村里发生的各种事件的罪人就是被抓到那里。根据情况的不同似乎有时也拥有制裁的权限（如果你打算朝仓库内部探一眼，会遭到一个看守模样的男人制止。他会告诉你仓库现在还没开始使用，但你却能明显感觉到里面有人在）。然后，如同包围着一般，这些大房子四周零散分布着各家的民房，每一户都面朝黑泽家的方位修建，看起来就像是只要有一个村民，都似乎是在看守着黑泽家的方向一样。不知村民们到底想看到什么呢？

此外，村子的外围还有一座叫做暮羽神社的小神社，被称为朽木的大树，以及墓地。朽木里开了一个大洞，形成类似洞穴的模样，往里面看会发现有数不清的风车在转着。但风是从哪儿吹过来的呢？据说在这里，除了结束祭祀完成任务的“双子巫女”外，旁边还有被称作“鬼只”的巫女供奉着。但根据我从在墓地参加扫墓的人那里偷偷探得的口风，过去这棵朽木里面原本有一条通往村外的路，曾有“双子巫女”想通过那里逃出村子，结果被村民抓回来杀死。而主祭人为了不让这种情况再发生第二次，便把路堵上了，并将那个地方定为“鬼只”墓场，以示训诫。“鬼只”到底是什么？另外，从“双子巫女”想逃出去这一点来看，“红赘祭”果然是一种危险的祭祀吗？而更令人在意的是，我在查阅黑泽家的书籍的过程中，头脑里竟浮现出了祭祀实体的恐怖景象。

朝向祭祀的疯狂

来到村里数天以后，因为待在逢坂家作调查始终有些不大方便，于是黑泽提出让我搬到黑泽家去住，而且还同意让我参加“红赘祭”。真是非常难得的邀请，因此我欣然接受了这一切，而宗方则搬到了过世朋友的妹妹所在的立花家。可为什么只有我被招呼到黑泽家呢？

第二天，黑泽的双胞胎女儿——八重小姐和纱重小姐给了我一张画有如何抄近道去往村外的地图，称有了这张地图便能迅速逃出村子。向她们询问缘由，两人却什么都不说就离开了。这样一来，虽然我已察觉到危险正一步步逼近，但在那种还差一点就能接近“黄泉之门”的直觉诱使下，我选择了继续留下来。于是，也有了后来的重大发现。

黑泽家的深处，果真存在着一条秘密通道。我在黑泽的房间里偶然找到五本摆放得看上去像在遮蔽什么一样的古书，解开这个机关，原来皆神村地下有一个叫做“虚”的地方，是连接阳间和阴间的所在。“虚”每隔数十年会出现一次“暗”，放任不管的话村子的周边地区都会被“暗”所覆盖。为了预防“暗”的到来，将被称作“红赘”的活祭品放到“虚”里面去的仪式就是“红赘祭”，即“双子巫女”中的姐姐杀死妹妹，将其尸骸投入“虚”内……存活下来的姐姐被称为“鬼只”，从此便被监禁在仓库里直到生命终结，尸体就被埋葬在朽木之中。

“虚”是一个绝对不可以去看、不可以从口中说出来、连书上也不可以记载下来的完全禁忌之地。而正因为如此，便能断定它就是我一直在寻找的“黄泉之门”了。我终于查到这一步了。

我开始阅读更多相关的书，由此留意到一些可怕的事情。据书上记载，在“红赘祭”中，被选为“双子巫女”或“双子御子”的姐妹或兄弟如果彼此依恋的心太过强烈，就有可能导致祭祀失败。在这种情况下，“虚”便无法完全闭合，只好重新举办一次祭祀。假如能马上准备好“双子巫女”的话还好说，万一遇上村子里刚好没有双胞胎了，以及在做好祈祷等仪式的准备工作之前“虚”正处于不稳定的状况，就会把从村外来的客人作为用以救急的活祭品呈献出来。

这样看来我便肯定是因为这样的缘故才得到了参加祭祀的许可……而目前的话只要能确保宗方能逃出去就已经不错了……

果然不出我所料，第二天我便被转移到了禁闭室，一改直到昨天为止都还保持着的热情款待，饮食、就寝条件均骤降至令人难以接受的程度。宗方能平安无事地离开村子吗？不是作为“客人”被选中的人应该是不可能参加祭祀的，所以我想就算我不管他，他也会遭到村民的追杀……尽管事情已演变成这样，但老实说我现在心里还是非常兴奋的。无论怎样，毕竟我终于要见到“黄泉之门”了……



民俗学者 真壁清次郎 一八八五～一九四六 东京都

走遍日本全国，对植根于各地的种种信仰、传承等进行调查研究的民俗学者。著作超过80册，成为其绝笔的本作是以本人整理的取材笔记为基础、由同行前往皆神村的徒弟・宗方良藏加以删改而成。

代表作《废村的神灵》（宴诧书房）、《伊弉诺之乡》（手云出版）等。

阴祭

“红赘祭”的替代产物“阴祭”马上就要开始了。除黑泽家、桐生家、立花家、逢坂家、槌原家以外的各家，每一户的门都关闭得严严实实，御园内点着火把。据说如果是原本的祭祀，情况应该是村民们手举火把在御园集合，呈上祈祷，唱着献祭歌将活祭品的灵魂奉上。御园处于“虚”正上方的位置，开启着模仿“虚”的洞，往洞里塞进一种叫做赘岩的岩石，用以代替活祭品。同一时刻，位于地下真正的“虚”内，“双子巫女”成为了活祭品，围绕着她们的宫司们开唱献祭歌。由于地下的祭祀是决不能看的，因此宫司们脸上都蒙着布，协助祭祀、被称作忌人的人们被缝上了双眼。因为这个缘故，普通的村民都只能在御园进行祈祷，而我则成了临时活祭品“楔”。据书上记载，将客人用作活祭品时，给予客人的痛苦越强烈，其作为“楔”以压制“虚”的效力就越强。而这种痛苦，一本隐秘的书上有详细记载，说是用绳子将人绑住吊起来后切碎其身体……天啊，我能承受住这样的痛苦吗？为什么当时不和宗方一起逃走而留在这里？或许能看到一眼“黄泉之门”，但那时我也将不在人世了。最起码我还想把麻生的研究成果和射影机向世人公开的，如果有人拾到这本笔记，请一定要代我将皆神村发生的事告诉大家。

宗方，我在为获悉“黄泉之门”的情况而进行研究的过程中，自己的一切，乃至灵魂都被“黄泉之门”夺去了。但愿你不要走上和我一样的道路，谨记。

你所不知道的《零 红蝶》

柴田诚

故事梗概

在游戏开发中期左右，为了创作主题曲，我们向天野月子小姐提供了一份游戏的故事梗概。这份梗概中我们只写了一些必要的部分，也就是以澪和茧为中心的内容，而其他诸如恐怖要素、登场角色等，我们就忍痛割爱了。

迷失之屋

这是原本序刻的名称。迷失之屋是一所建立在山里的华丽大屋，而在那里经常发生灵异事件。传说如果迷失在山里的人进入了那间屋子，并将里面的东西拿走，他就会得到幸福。

迷幻的序之刻

简单介绍一些开场动画中被删节的部分，在游戏中，是茧独自进入了村子，但在我们最初设定的剧本中，她们姐妹两人是一起进了村子的。

准备离开的澪与茧不知不觉间走进了一片雾蒙蒙的草丛中，有很多村民像影子一样站在那里。发现两姐妹后，他们立刻追赶了上去。逃跑中澪和茧看到了一处拴有绳子的崖壁，她们准备从那里利用绳子爬上去。澪先爬上去，然后她拼命想把脚上有伤的茧拉上来。好不容易拉上来后，她看到的却是上吊的茧。澪不禁想把绳子扔掉，而就在这时她发现那只是幻觉，茧正在拼命地抓着绳子。想要把姐姐扔下去的这一刻在澪的脑海中与儿时的记忆重叠了。这段动画在关联到纱重之死的同时，也暗示了两姐妹的结局。

序之刻中其他改动的情节

在开场动画中，出现了澪追赶茧的镜头。在改动之前，这段剧情是，澪的视点渐渐与追赶双胞胎姐妹的村民们重合在一起，不知不觉她也开始与那些人一起追赶起纱重来。在澪追上茧并与她接触的瞬间，我们本来还加入了被抓住的双胞胎的命运以及两人的结局，但为了让剧情进展更快一些，我们也只能忍痛割爱了。

美也子与真澄

迷失在村中的女人与真澄的结局，暗示着扼住最爱的人脖颈将其杀死的命运，这也正是澪与茧的命运。女人与真澄的结局，同时也让人联想到了在澪与茧的身上也许会发生同样的事……

第一刻的秘密

开始，我们利用澪的灵感较弱，茧的灵感较强这一点，设定了与茧在一起时就能看到灵、了解到过去发生的事情等。原本我们打算设定成两人一直在一起行动的形式，但后来发现与茧在一起完全没有了恐怖的感觉，所以我们就尽量减少了与茧在一起的时间。在第一刻中，澪握着茧的手时看到的一连串景象就是这一设定的产物。

树月眼神不好？

游戏发售后，不少人问起为什么树月会把澪当成八重，有人怀疑这是不是什么错误，也有人说是树月的眼神不太好……

其实，这一方面是由于澪与八重有着相同的际遇，而另一方面，则是在序之刻中澪一个人在山路上走时，在消失的村子口，她遇到了正在哭泣的八重。也就是在那个时候，八重附在了澪身上，并借此回到了村子里。

于雏坛之间

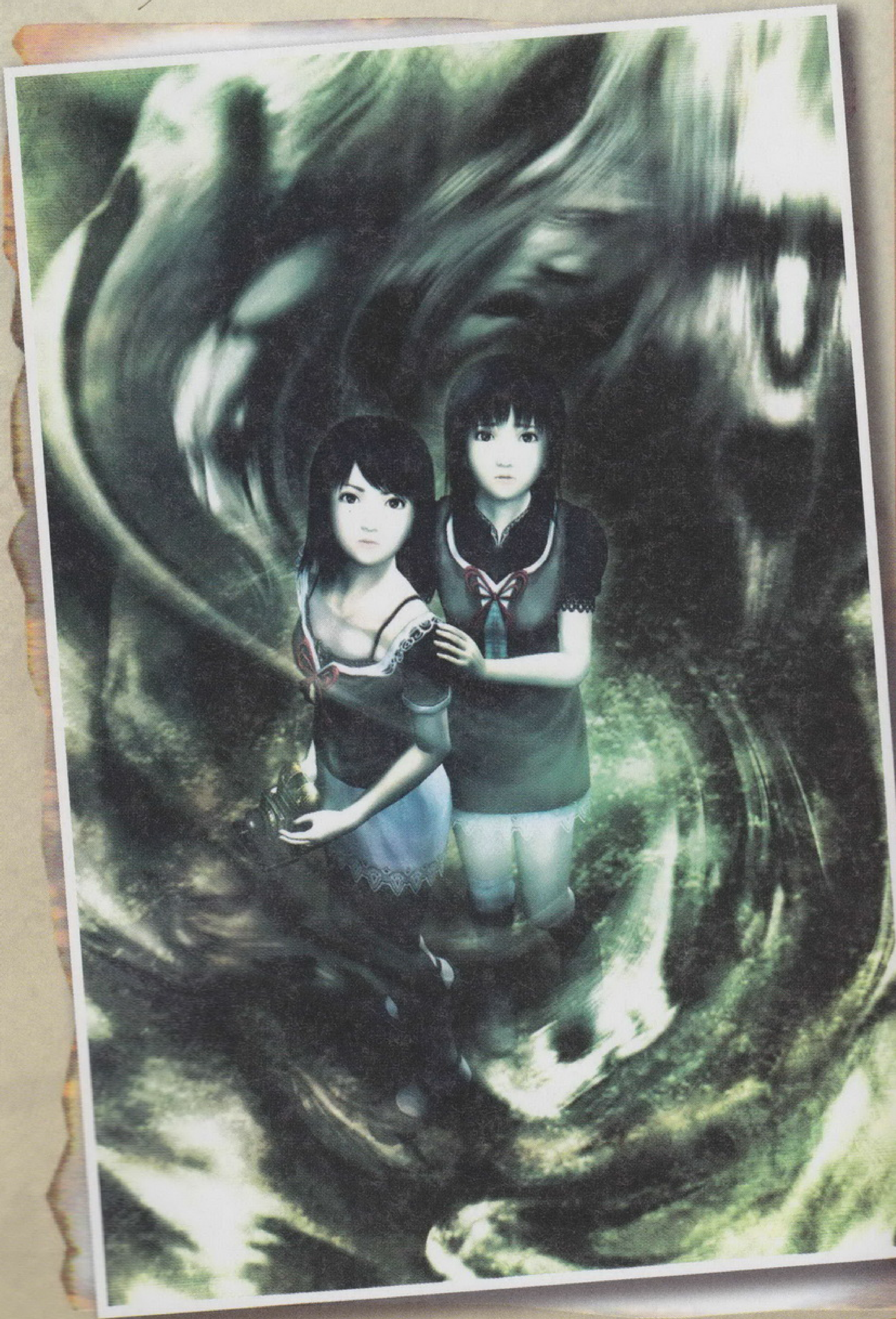
我们设定过“在有两个雏坛的房间里找到了茧”，但实际上那间屋子里只有一个雏坛，因为真的有两个的话就会失去恐怖的气氛。只不过，在一个雏坛上同时摆着两个女性人偶。

“秘祭”

原本第四刻的题目是“鬼只～キセキ～”，但由于鬼只的故事其实都集中在第六刻，因此第四刻的题目就改成了“秘祭～ヒサイ～”。

“贽～ニエ～”

第五刻的题目本来是“楔～クサビ～”，在正式版中改为了“贽～ニエ～”。由于这部分的内容主要是澪留下茧一个人去找钥匙，所以我们换成了更不吉利、更让人担心茧的题目。





被楔追赶？

当初我们设定的是第五刻时澪是一边被楔追赶一边逃出黑泽家的。虽然她找到了逃出去的钥匙，但楔几乎让她无法离开黑泽家半步，原本的设定是这样的。

在第四刻，红赞祭的秘密已水落石出，于是我们就考虑到在第五刻时揭开楔仪式的秘密。不过在第四刻中已经涉及到了相关的内容，而且我们想让大家能专心救出被关起来的茧，于是楔在这里登场的情节就减少了。由于接触到楔就会即死，周围对其评价并不高，所以这样一来应该还是不错的。

楔是老奶奶？

凡是见到过楔的人，都将其称为"老奶奶"，就连FANS们寄给我们的明信片上都写着"老奶奶"……楔的头发确实很长，猛一看有点像女性，但他是男性……其实楔就是民俗学者真壁清次郎变成的怨灵。

"鬼只～キセキ～"

第六刻的题目本来是"深道～フカミチ～"，在正式版中则变成了"鬼只～キセキ～"，内容上也有一些变动。原本这部分的内容是准备讲述皆神村地下深道的秘密，但渐渐地故事就转向了桐生家的人偶。人偶的故事本来是打算设定为分支剧情的，并没有将其作为通关的条件。但是大家都说那对双子人偶非常恐怖，所以我们就把这个故事独立出来了。

这里讲述了除八重和纱重之外的其他双胞胎的故事，也让大家了解到了其他鬼只的痛苦，总体来说还是非常好的。

"纱重～サエ～"

第七刻的题目本来是"双笼～フタゴモリ～"。"双笼"的意思是两个事物包含在一个事物之中，一个茧中孕育着两个蛹。澪与茧（纱重）在一间屋子里探索时，茧会变成纱重，又会变回来，所以才设定了这个题目。但是大家在看的时候完全没有明白我的用心，所以在正式版中就采用了更加直接的"纱重～サエ～"这个题目。

受欢迎的千岁

第七刻是以立花家为中心展开的，主要讲述的是宗方和树月、千岁的故事。千岁这个角色在开发人员中的人气非常高，甚至有人说打倒她太可怜了。

我本来是将千岁设定为不知会藏在哪个壁橱里，也不知什么时候会打开壁橱的非常恐怖的灵，但开发人员们竟然为了见到千岁而去拼命地打开壁橱……

网上和明信片的调查显示，千岁的人气非常高。开发人员在创作壁纸时真是干劲十足，他们做出来的壁纸非常漂亮。

澪孤独一人……

第八刻的题目原本是"被关的茧～トジタマユ～"，这一刻开始时茧因疲劳而陷入了沉睡，因此才会有这个题目。但是其他开发人员说如果能用一个更加古朴的名字就更好了，所以后来在正式版中我们便采用了"残月～カワタレツキ～"这个题目。"残月"主要是指"半月"，象征了澪在这一刻中单独行动比较多。

连在一起的两刻

原本在最终刻之前还有一个第九刻，但后来我们把它们合并为了"最终刻～红蝶～"，主要是因为采纳了不要打断故事流程这一意见。

另外在Hard模式下打倒楔之后，为了让大家知道"这之后还有一个不同的故事"，我们还设定了"零刻～虚～"。

加入战斗

整个村子笼罩在红赞祭即将开始的气氛中，澪向着深道的最深处走去。当初由于八重逃跑而导致了仪式的失败，如果那时她能回来……现在，这个假设将由澪来完成。

游戏初期阶段，来救姐姐的澪渐渐被回来完成仪式的八重附身，所以原本的设定是深道中的大部分宫司和忌人都不会展开攻击，澪可以顺利走到最深处，之后进入结尾部分。但游戏没有战斗就会失去一些乐趣，所以我们就加入了战斗。于是就有了怀着对八重逃走的恨意而展开攻击的设定。这部分到最后还是很迂回曲折的。

最诡异的事

原本我们的设定是附在澪与茧身上的八重与纱重将仪式完成，沉浸在仪式中的澪清醒时发现自己已经将茧杀死了，而描述茧与纱重一样渴望在仪式中被杀死的心情在第一次进行游戏时是无法看到的。但是在虚结局中，对茧内心世界的描述更为深入，因此在红蝶结局中就详细讲述了她的真心。



《零 红蝶》开发秘话

执导/柴田诚

约定

“人类要抱持多少约定才能生存下去呢？”

人类即使和他人互相依靠着生活，最终还是得一个人活着，直到孤独地死去。

在这样的世界里惟一能做的一件事，就是互相确认彼此都有着相同的心意，即约定。

如果，这份约定被破坏掉的话……而即便如此，还愿意一直相信它的话……会怎样呢？

《零 红蝶》便是基于这样一个主题。

尽管恐怖，却渗透着悲伤的故事。

执导/柴田诚

体验记之一

值本次《零 红蝶》的制作，正好想起了过去的某段经历，现在就跟大家说说吧。

大概是我上高中时候的事了。

那一天，爷爷头上流着血回到家，我们连忙问怎么回事，他说是因为傍晚天黑了看不清东西，结果一不留神掉进了我们家后边的河里，然后就全凭自己的力气爬了出来，再回到家里的。听他这么一说，顿时家中一片混乱，接着，从这突如其来的事态中清醒过来的我，连忙去叫了救护车。

当天夜里，家里不再如往常那样喧闹，而是平添了一份寂静。

我做着学生该做的预习作业，到了晚上10点左右，听见有人轻轻走上楼梯的声音。

我的房间在二楼，和妹妹的房间相邻接。我心想可能是谁有事要到妹妹的房间去吧，便没作理会，继续专心学习。

“悉悉～”

当我再次注意到这脚步声，才惊觉那人似乎已经在楼梯上走了差不多2分钟。啊，肯定是奶奶因为觉得孤单，所以想到二楼来……我尽量朝这个方向想而不去在意。但是，这脚步声听起来实在太缓慢了，感觉好像是在抑住呼吸从身后一步一步地悄悄走近一样。然后，很慢很慢地，脚步声经过了妹妹的房间，在我房间门口停了下来。

门口，有东西。

没有一丝声响，凭感觉我也确定那绝对不是奶奶，似乎在犹豫着是要进来还是不进来……

我死死盯着门，身体僵硬，脑子里响起一个近乎令人晕眩的尖锐声音。受不了了！我站起来缓缓走向门口，心想就由我来开门吧，正准备去拉把手……刹那间——

“哈……哈……哈”

一阵巨大的粗犷呼吸声传到我耳朵里，我被吓得条件反射般缩回了手。

那可能……不是人类。

5分钟过去了，10分钟过去了……隔着一道门，那个“东西”就这样和我一直僵持着。

这个房间只有这一个出口，还是只能开门才行……我定了定神，慢慢打开了门。

……没有任何人在，只有夜晚的冷空气顺势钻了进来。可是，刚才明明是有人站在这里的……

后来我问了妹妹，她说没有人来过，所以至今我都不知道那到底是什么东西。

基于这段经历，我在《零 红蝶》里创作了类似的情景。

当然，游戏里发生的事件和这个经历是不一样的，但当时那种至今还记忆犹新的令人心里发麻的感觉，我希望能很好地重现出来。

至于会是哪个场景，就请玩家们自己去确认吧。

真实的故事

《零 红蝶》执导/柴田诚

既然已经到现在了就讲一下吧……在制作这款游戏时曾经发生的事……

前作《零 zero》，在制作游戏的过程中就发生过各种“不可能的事”。

因此理所当然，这次的《零 红蝶》也有人问起“还是又发生了什么的吧？”，而我也只能模棱两可地回答“嗯，是发生了很多事……”。

当然了，细碎的小事肯定很多。

比如在进行影像的人声录音工作时，就曾录进了少女在叫“哥哥”的极其微弱的声音。因为是随着台词的朗读一起录进去的，当时就没能去掉。就这样保持着，把音量开大点也许还能听见……

灵石收音机的某文件里也录进去了个未经编辑、且听起来相当真实的呻吟声。第一次听到时，还满心欢喜地以为是音效师处理得很棒，结果



负责的人很害怕地说：“我没有做这个音效啊，昨天一个晚上一直在删，但怎么都删不掉……”

算了，听上去还OK，就这样吧。

而和这些小事不同，我这边还发生过一起尤其重大的事件。

迄今为止的灵异现象都是在制作游戏的现场发生的，也就是说主要都发生在公司里，但这次则轮到了我自己住的房间。

（幽灵第一次出现）

我这里还留着那个女人第一次出现时的日记。

那天是2002年某月某日（周五），晚上2点半左右我上了床。

当天晚上我借了一部叫《magnolia》的3小时长电影，也许是因为刚刚看完的缘故，脑子里还在不断回味里面的情节，虽然在被窝里躺着，但一时半会还睡不着。

把身子往被窝里蜷缩得更深一些，努力闭上眼睛，睡意却依然全无。

那天特别冷，脸都被冻得刺痛起来。

实在是睡不着，我睁开了眼睛，却发现眼前有一个发着白色模糊光芒的棒状物体。

一开始不知道是什么，接着那东西自己朝这边靠了过来，我才终于看清楚了它的形状。

那是一只从旁边伸过来的右手，手掌正对着我，像要蒙住我的眼睛似地正在不断逼近。

而我自己的双手还好好地在被窝里，那就是说……

“哇啊啊啊啊啊！”（那惊吓的声音我承认自己都觉得好笑）

为了躲开那只手，我一下子从被窝里跳起来，从房间跑到了厨房洗碗池那边。（自认为是极佳的反应速度！）

缩在洗碗池旁边，我战战兢兢地朝房间望过去，看到我睡觉的那个地方有一团白光。

定睛一看，那是一个从高处吊着的细长身材的女性，到了我的枕边突然埋下脸，身体稍稍有点倾斜地横躺了下来。

不知是因为我当时没戴眼镜，还是那女的身影太模糊，她看上去像穿的是白色和服，又像是白色连衣裙，搞不清楚。

这到底是什么啊？

我鼻子里一阵刺痛，渐渐潮湿并渗出汗来。

而那女人就这样伏在被窝上，纹丝不动。

也许再过一会她就会起来飘到我这边……我一边这样想着，一边定定地凝视着她。

10秒……20秒……搞不好过了1分钟左右，我们还是这样对峙着。

这时，我脑子里突然闪现出一片白光，把我拉回了现实。

对了，开灯不就行了么。

我把手伸向了电灯的开关，按下ON……没反应。

就在我反复地开关按钮的声响中，伏在枕头上的女人还是完全没动静。

（只有这里我没搞清楚原因，就算那女人是幻觉，也无法说明这一点。而且，就算是闲话吧，但为什么门口和房间的灯都开不了，而厕所的灯又能开呢？）

到了这一步，人类通常都会采取难以理解的行动。“什么啊！不就是鬼吗！”我情绪暴躁地发起了脾气，这时，白色的女人像融化在空气里，消失了。

于是，房间的灯又能开了，理所当然，那里没有人在。

让人心痛一般的寂静。

这次幸好是我偶然睁开了双眼才注意到，如果当时闭着眼睛，会发生什么呢？那只手嗖地一下过来，然后……一想到这里，就觉得在这间屋子里睡觉好恐怖。

然后，有那么一段时间，我发现房间里有女人的头发掉落下来，还跑到了包里面，不知是那个女人吗？

也许到现在我都没注意到，那女人其实一直都在我身边……

不管怎样，目前我是急切地想告诉别人这件事……

拿出手机一看，时针正指向3:27。

这个时间恐怕不会有人起来，而且，一般也不会有人突然异常兴奋地跟人家讲这种事吧。

不过最后我还是给一个工作人员打去了电话，但传来的却是他不在家的留言录音……

之后我就玩了会儿SEGA的忍者游戏，看积存了很久的录像带，上网……一直捱到了早上天亮。



不过，在意识那么清楚的情况下眼睁睁地看着眼前发生“不可能的事”，这还是第一次。

当时，脑子里反应过来要及时躲开的意识是那么鲜明，那东西也是真的亲眼目击到了的。

而且不止是一瞬间，那女人从各个角度都能够看到。

重要的是，这次的事件让我有了收获。

首先是和幽灵接触到时的触感。当我逃离那只手的时候，脸上虽然感觉只接触到了一点，但当时的触感已经切实获得了。

就像是在山上兜风，飞入云端时那种被有着重量的水蒸气积压在脸颊上的感觉。

接着是声音。

被手碰触到的时候，我听到了一个细小的尖锐音，高频中混杂着如声音一般的呼吸。

后来我才想起来，那女人在伏着睡觉时我要是用数码相机拍下来就好了！

某月／某日（周四）

前些日子看到幽灵后是过了3:27，玩玩游戏看看电影总算捱过了4:30。后来因为害怕，我就每晚都开着桔色小灯睡觉。

可能是风太大了……不知从哪儿溜进来一缕风，轻抚着我的脸。

但是，一闭上眼睛，那风就一下子止住了。

心想该不会又……于是我睁开了眼睛……这时，电视突然自己打开了。

我心里像被弹了一下似地朝对面看去，一瞬间，只是白色的画面，然后，同样很突然地，电源切断了。

就这样待着还是很害怕，结果就玩《钟楼3》一直到天亮，通关。还看了之前拍摄后存下来的录像带。

虽然心里明白，但还是没有去播一下明朗欢快的音乐，看一下电视什么的。（告一段落）

到此为止的灵异体验，或许还可以用“可能睡迷糊了”“因为太累了”“看花眼了”“喝醉了”“我也还小嘛”（……）之类的理由来解释，但这次看到的东西就实在是太清楚了。尽管已有过数次灵异体验，但还没哪一次能看得这么清楚的。

但我想如果没有跟日常生活扯上联系，或许也不见得有那么令人吃惊。

回到房间，心里七上八下的，总觉得一直被谁看着似的。当然，一忙起来可能就只得在公司里留宿，但待在公司的时候反而会觉得更安心。

在制作前作《零 zero》时，就发生过好几次房间内掉下长头发的事件。

其原因到了这里就清楚了……

而且，这种“不可能的现象”还在持续发生……

（恐怖变本加厉……）

这是另外一天的日记……

某月／某日（周一）

半夜4点左右，一股手被人用力捉住的感觉让我突然惊醒。

感觉那是个手指相当骨瘦如柴的人，但光线太暗看不大清。

我侧了个身，双手放在胸口附近继续睡，但这时，那只手很明显地从上方、即被子开口的方向又把我的手捉了起来。

我睁开眼看那到底是谁的手……应该是有的吧，但很遗憾，什么也没有。

从被握住的触感来看，那手指很细，手也很小，跟个子矮小的女人或小孩刚好合适，但却拥有令人惊异的力量。

而且，那手指不但冰冷，力度还在渐渐加强。

“好痛好痛！”我大声叫了出来，看了看被窝里，感到那手迅速地抽开了。

对方手指从我手上抽开的感觉是那么清晰，我确信那感觉是真实的。

再看看被窝，什么都没有。

只是那手指的触感，一直留到了第二天。

手被捉以后的数天内，被捉住的肘部一直很痛。

疼痛渐渐加重，并朝肩膀的方向扩散。肩膀的痛楚就这样持续了一星期左右。

带着那样的感觉，我度过了一小段恐怖的日子。

而且最要命的是，每次发生什么现象都肯定是在半夜3:26左右，感觉好烦。

倒不是每天都会发生，但只要快到这个时间，我心里就会莫名地不安起来。

后来，《零 红蝶》的开发渐入佳境，有时就不怎么回家了，也就没遇到那个女人，在家的时候也没再出现。

对此现象我也曾猜想到一点。也许是我的错觉，但不知为何每次在房间里除臭的时候都不会出现。

去除恶臭的除臭剂和幽灵……可能房间里的空气变干净了，幽灵就很难出现了……或者说可能幽灵就潜藏在空气中的沉淀物里……搞不好这是一个非常重要的发现呢！

当然，这也没什么科学根据，不过凭着这种直觉，我在公司的板报上写下了“因幽灵而苦恼的人，推荐你们试试为房间除臭”，结果我便以“用除臭剂除灵的男人”的称号开始变得有名起来。

这样也许就可以安心很多了。

“意思是因为在前作中把灵异体验带进了游戏，于是幽灵也把我扯到游戏里来了吗？”

“出现的方式每次都不一样，服务精神很强呢。就拿来当参考吧。”

“接下来是用除臭剂除灵的游戏吗？还说什么要用红色的除臭剂……”

“反正结果就是房间里确实出现了女人吧……”（←不绝对）

“不好好应付的话，还会再来的哦，一定的！”（←不绝对）

等等等等……那“不可能的现象”正不断成为过去，周围人的反应也已经趋于当作谈资。

但是，游戏发售后我待在房间里的日子就多了起来，也不缺除臭剂（最近连盐堆都用上了），而那个东西又开始出现了……

（而现在……）

某月／某日（周二）

莫名其妙地睡不着。自那以后，每当要发生什么事的时候，都会隐隐地有所预感。

鼻子和脸颊四周莫名其妙地变冷了。而且，我确定是没放任何东西的房间角落，黑暗中有一个极其厚重的存在感正朝我逼近。

而这一天，每当决定要睡觉、强迫自己闭上双眼时，就感觉到冷空气嗖地一下跑了进来。

难道是……我猛地睁开眼睛一看，果然，那东西出现了。

距离我大约1米的正上方，一个身穿白色衣服的女人浮在半空中向下俯视，头发也下垂着。

她的脸部一片漆黑（幽灵可能还没这种东西吧），看不清楚。

特征是其飘浮在空中的姿势，双臂呈水平方向伸展着，从肘部开始弯曲，左手往上，右手往下。

很像以前在课本上看到的“跳舞的陶俑”，但我觉得这个姿势并没有什么意义……

当时我的反应，后来回想起来都觉得很无情。

我不由傻乎乎地“啊？”了一声，于是，那女人瞬间消失了。

就是这样，这种“不可能的现象”，目前还处于现在进行时中。

而且，本来我的肩膀就不太好，从那以后感觉更酸痛了。

用除臭剂也怎么都解决不了，我想还是赶紧搬出这间屋子吧。

另外，游戏正篇中就会有以我房间里出现的伏身不动女为蓝本的怨灵登场，请大家去找找看。



日本暗传说

隐藏在民间传说·口传中的真相

由日本的民间传说、口传流传下来的故事里，有的就是以幽深阴暗的黑暗（恐怖）为题材。

在日本，流传着从孩提时代起就伴随很多人成长至今的“桃太郎”“浦岛太郎”等各种各样的民间传说。小时候并没感到有多大疑问，但长大以后再听到这些民间传说和口传，里面内容的疑点便如浮雕般显现了出来。而为了解决这些疑点，脑子里便不禁开始来回寻思是否存在着隐藏的真相。这不是光用好奇心就能解释清楚的，而应该是人类本性的体现吧。

特别是在今天，随着互联网的普及，遍布全世界的信息都可以通过一台电脑搜集到。其中混杂了一些未经确认的传言，但也存在着运用某种专业知识合理归纳出来的东西。

已经不明白到底什么才是真实，什么才是谎言了，而刺激人类好奇心的各类消息还在不断涌现。当然，人类的好奇心并不只是现代才有，古代的人们也留下了不少神秘的记述，并成为民间传说、口传而一直流传到今天。

在这里，我们从流传于日本的民间传说中选出最家喻户晓的“笼子缝”和“红鞋子”，以及现在的都市传说代表性之作“从地图上消失的村庄·杉泽村传说”，为大家介绍如暗流般涌动在日本深处的因缘和悲剧。

隐藏在“かごめ　かごめ”中的秘密

小时候，很多人应该都玩过“かごめ　かごめ…”的游戏。当然，就算没玩过，也肯定听过这首歌谣。这首歌谣对小孩子玩的游戏来说可谓十分亲切，但一遍一遍听的话就会感觉到好像里面都是些晦涩难懂的词句，如“笼子缝”、“黎明的夜晚”、“白鹤与乌龟统一的时刻”。因为尽是晦涩难懂的话，所以要破译它的意思很难。而这当中究竟隐藏着什么样的秘密呢？

从文献中查找有关“かごめ”的资料，可以看到存在各种各样的说法。

①水子说（为流产的孩子上供而唱的歌谣）

②古代神说（阐述神之法则的歌谣）

③游郭说（表现艺妓不幸的歌谣）

④德川埋藏金说（暗示和日光东照宫相关的埋藏金所在之处的歌谣）

⑤溺婴说（叙述某个村子陷入饥荒，人们为了生存不得已杀掉小孩的歌谣）

当然，除了上述这几种之外，还存在着杂七杂八的若干种说法。这意味着对各个词句的解释方式不同，歌谣的意义也会随之产生变化。

歌谣的标题“かごめ”就可解释为笼子缝（笼子的网眼之意）、弯腰（身体状态）、围成圈（围住小孩）等好几种意思。然后是字面意思最难理解的“黎明的夜晚”，同时使用了黎明（早晨，给人以未来等光辉的印象）和夜晚（晚上，给人以结束等灰暗的印象）两个处在相反极端的词汇，萌生出一种混乱的意味。紧接着，从描述鹤与龟这两种代表长寿的动物达到统一的词句、以及“背后面对你的是谁”等不可思议的文言中，也可捕捉到某种不吉利的暗示。像这样令人感到不可思议的歌词，无论在哪个时代，都刺激着人们的好奇心和内心黑暗的部分。不好的传言和可怕的传说，在任何时代都令人为之深深入迷。

かごめ　かごめ（笼子缝　笼子缝）
かごのなかのとりは（从缝中看到笼子中的鸟儿）
いついつでやる（无时无刻都想要跑出来）
よあけのばんに（就在那黎明的夜晚）
つるとかめがすべった（白鹤与乌龟统一的时刻）
うしろのしょうめんだあれ？（背后面对你的是谁呢？）



隐藏在“红鞋子”里的悲剧

童谣里经常唱出反映灰暗时代的悲惨往事，“红鞋子”则是又一首背负着沉重悲剧的歌谣。

这首歌谣也和“かごめ”一样，从“被异乡人带着走掉了”的词句开始，就产生了外国人绑架小孩、外国人贩子等多种解释。然而这首歌谣里隐藏的真相并非如此，作词者野口雨情其实是取材自明治三十五年发生的一桩亲子悲剧而写下了它。

在歌词中登场的女孩子并不是被外国人诱拐或绑架了，当时她的母亲借再婚的机会移居到北海道开拓农业，由于殖民地的生活太过艰苦，根本无力抚养子女，只好把女儿送给一对美国夫妇做养女，因此才有了那句“被异乡人带着走掉了”的歌词。但这个故事并未就此结束。



其实女孩并没去成美国，因为她在美国夫妇即将回国时感染了结核病，当时结核病是不治之症，连乘船都是被禁止的。结果，被丢在孤儿院的女孩年仅九岁便离开了这个世界。移居北海道的母亲不知道这个事实，还以为女儿正在美国过着幸福的生活呢。

地下に潜り穴を掘りつづけた
どこへ続く穴かは知らずに
土に濡れたスコープを片手に
君の腕を探していた

つぎはぎの幸せを　寄せ集め蒔きながら
君の強さに押し潰されてた
焼けつき
焼けつき
剥がれない掌の跡
ちぎれた翼で朱く染まる雲間を裂いて
上手に羽ばたくわたしを見つけて

繭に籠もり描いた永遠は
どこに芽吹き花開くのだろう
朝はやがて闇夜を連れ戻し
わたしの眸を奪っていく

月灯り
手探りで重ね合い縺れては
君の在処になれると信じた
燃え尽き
燃え尽き
戻らない約束の場所
ちぎれた痛みで黒く染まる大地を駆けて
上手に羽ばたくわたしを見つけて

叫んでも聞きえぬなら
その手で壊してほしい
まだわたしを「わたし」と呼べるうちに
抱き止める君の腕が穏やかな塵に変わる
ただ静かに
天を仰いだ

焼けつき
焼けつき
剥がれない掌の跡
ちぎれた翼で朱く染まる雲間を裂いて
燃え尽き
燃え尽き
戻らない約束の場所
上手に羽ばたく私を見つけて

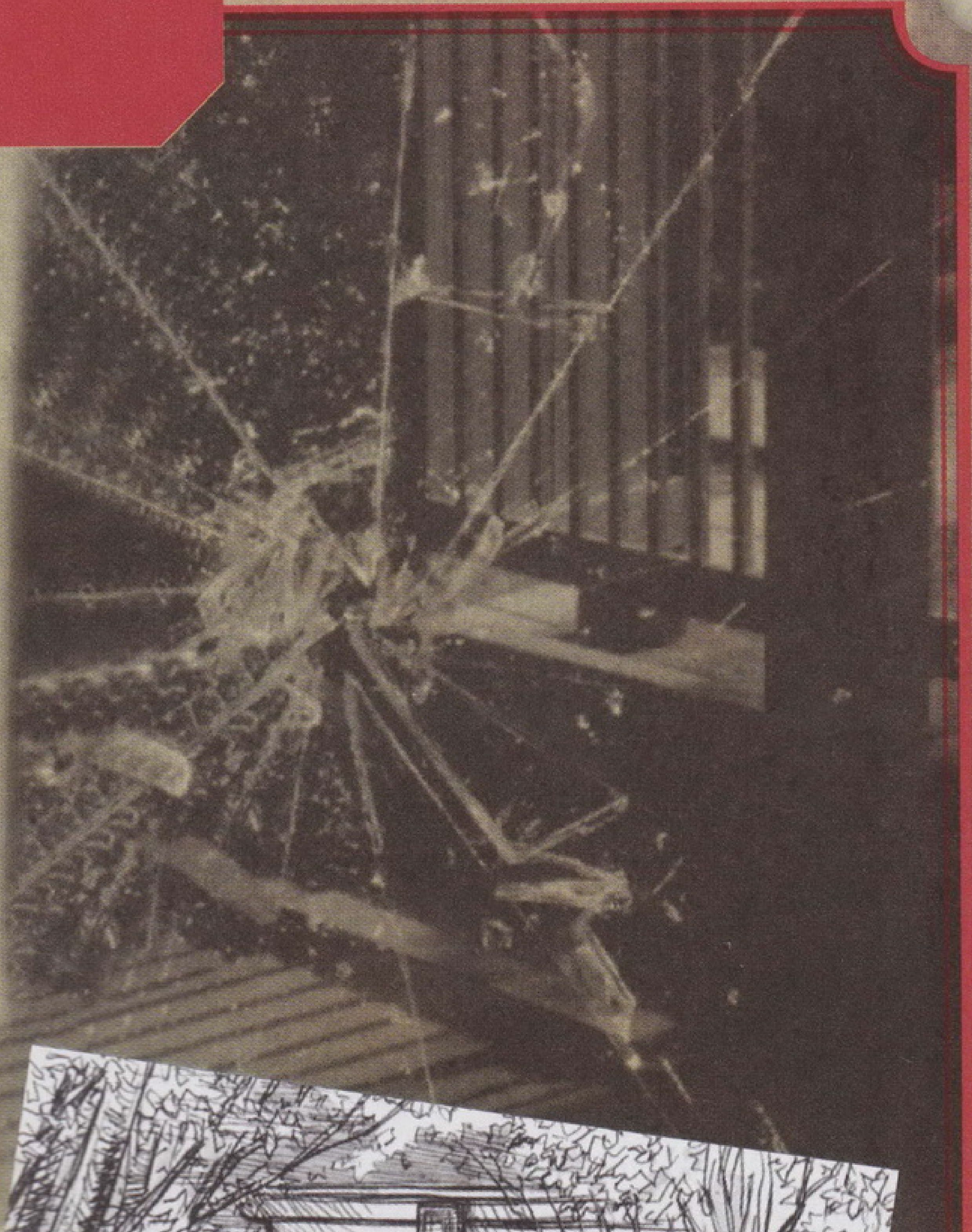
“杉泽村”传说

杉泽村的恐怖传说曾被某电视台制作成特别节目，立足多个方面收集到了不少话题。

据说杉泽村位于青森县八甲田山系一片坡度较为平缓的原野上。据传闻所说，杉泽村在五十年前发生过一起因某个男子发狂而把村民全部杀光的惨剧。当时的自治体把这视作猎奇性事件，更为将其掩盖而把这个所有居民都消失了的村子从地图上抹掉了。而到了现代，网络上却开始流传有人误入了杉泽村的传闻。

三名男女开着车偶然误入杉泽村，于是体验了一次超出想像的恐怖经历。他们的车灯照到了一个有着古老牌坊和形状像骷髅的石头的灵异景象，这两样东西据说是杉泽村的标志。在周边地带缓缓行驶着他们逐渐察觉到不对劲，于是三人慌忙开车逃走，但最后回去的只有一名女性。当她回过神来时发现车窗外出现了几只血肉模糊的手，并不停地摇着车。第二天早晨人们在山路上发现了这名女性，大概是目睹到非同一般的恐怖，她的头发一夜之间全变白了，精神也出现了异常。而剩下的两人据说至今仍然下落不明。

节目以大量杀人、古代牌坊及形状为骷髅的石头为线索，对青森县内的各个村落进行了调查，但最终还是没能发现杉泽村的所在地和能证实传闻的证据，节目也就此结束了。





▶前往青森县各地进行调查的节目制作人员。图中的他们正在寻找被认为是杉泽村入口的牌坊和石头。

“零”异奇谈

在开发“《零》系列”的时候，导演柴田诚曾遇到了各种各样的灵异事件，而开发小组的成员们竟然也遇到过诡异的事……这个系列的恐怖，也许不止在游戏之中。

看不见的员工

我记得是刚开始制作游戏时的事情，当时我说要留下来加班，于是就有人吓唬我：“这层楼会多出一个人……”不过我倒是没有当真。可是，晚上我正在工作时，却听到了“咔咔咔”的敲键盘声。

大概除了我还有谁也留下来加班吧，可当我走过去看时，一个人也没有，而且那声音也消失了。我以为是幻听，于是继续工作，但没过多久，“咔咔咔”的声音又出现了……

不管怎么听，那都是有人在敲键盘的声音，太可怕了，于是我就慢慢地靠近过去，但根本没有人……

我想会不会是机器的声音，就想去确认，可只要一靠近，声音就马上消失了。但是，等我回到座位上开始工作时，那声音又出现了……那天，我赶快把手头上的工作做完了，因为实在是太诡异了。

后来我一个人加班时又听到了那个声音，不过由于已经习惯了，我就像平时一样专心地工作。不过，到现在我都不知道那声音到底是怎么回事……



（CG制作人员・女性）

藏在耳机里的东西



（音效制作人员・男性）

我在制作《零》的音效时，曾听到耳机里发出过很诡异的声音。虽然仪表上没有任何显示，但耳机里却会传出“噗噗”或者“卟”的声音，重放动画时还有“吱吱”的杂音，而且那些声音每次都不相同……

一开始我以为是机器坏了，可根本就检查不出问题，而且其他小组也没有出现类似的事情，我完全不知道原因。

还有一次，在没有进行任何操作的情况下，混音机的仪表突然动了起来，可拿起耳机却什么也听不到，所以我决定录音。

录完之后我慢慢地把音量调大，结果听到了一种非常非常低沉的声音，那一刹那，我觉得很可怕而且很不可思议，所以就把那声音用在游戏里了。即使是现在，我听到那声音时还是会浑身发冷……

黄色的影子

我被分配到《零》开发小组后不久，有一天加班到很晚，结果公司里就剩下我一个人了。当时我很累，于是跑到吸烟室里休息了一会儿，然后又回去了。准备回到自己的座位上时，我发现了那个东西——我的电脑屏幕上映着一个黄色的影子。

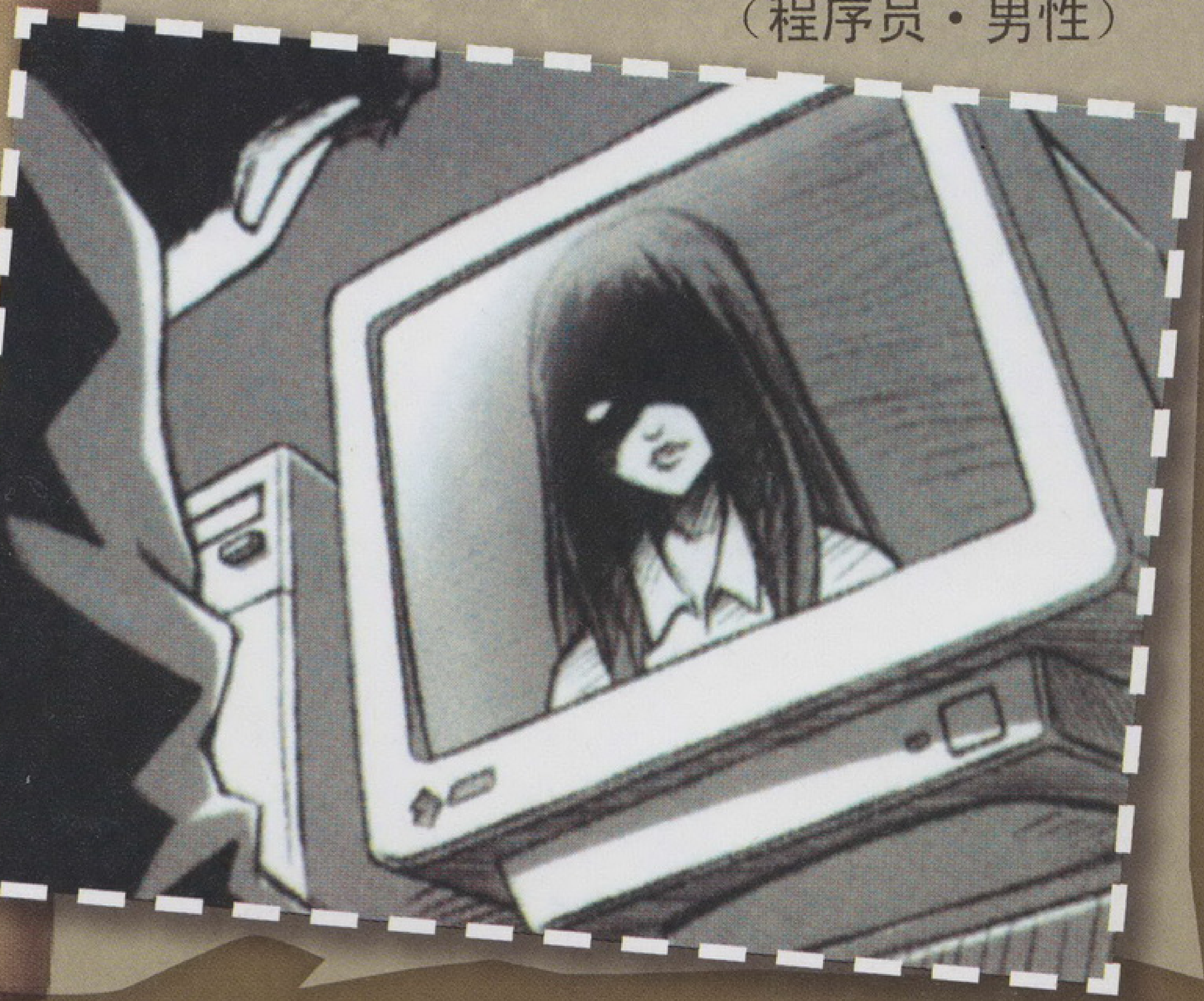
“哎？明明没有人啊……”

我靠近自己的座位时，那影子动了。那是一个穿着黄色衣服的女人的脸。我立刻环视四周，根本没人，也没有什么黄色的东西……

绝对不是反射的海报，也不是看错了。那影子在我靠近时确确实实动了……

天亮之后，我的头非常疼，接着就被救护车送进了医院。虽然原因不明，但会不会与那影子有什么关系呢……

（程序员・男性）



跑来跑去的脚步声

开发工作越来越忙，我几乎每天都睡在桌子底下，偶尔还会被脚步声吵醒。

估计是早上四点左右，在CG制作人员的桌子附近，有人正“哒哒哒”地跑来跑去，就像是在玩耍。太吵了，于是我想起来看看是怎么回事，可脚步声却消失了。我打开灯，当然办公室里只有我一个人。我以为是心理作用，就关上灯想继续睡觉，可那“哒哒哒”的脚步声又出现了，而且一会儿撞到桌角，一会儿碰倒垃圾桶，一会儿又把书从桌子上弄掉了，结果我一直都睡不着。

刚开始我还以为是打扫卫生的人，但时间太早了，而且一直在同一个地方晃来晃去也太诡异了。还有就是，那脚步声明显是孩子发出的。我壮起胆说了句“打扰一下”，那声音竟戛然而止了……

后来，我睡在办公室时也听不到那个脚步声了。现在想想，那孩子没有跑过来真是太好了。



（导演・男性）

水管传出的声音



（企划・男性）

在《零 红蝶》中，有一对名为桐生蓟和桐生茜的双胞胎姐妹的灵，她们的声音就像从嗓子里挤出来一样，让人不寒而栗。那声音是导演模仿他以前听到过的灵发出的声音录制的，非常诡异。

有一天我因加班在公司留宿，深夜去厕所时，就听到了和那个一模一样的声音。

开始我还以为是换气扇在转动或者是幻听之类的，但就是那个同样的声音，而且越来越大。

那声音是从水管中传出的，还有回音的感觉……就好像正朝着我慢慢逼近一样。

那时我脑子里只有赶快离开厕所这一个念头。这栋楼绝对有问题……

绝对……



蝶

作词：天野月子
作曲：天野月子
编曲：户仓弘智
演唱：天野月子

地下に潜り　穴を掘り続けた
どこに続く　あなたは知らずに
土に濡れた　スコップを片手に
君の腕を探してた
つぎはぎの幸せを　寄せ集め
泣きながら　君の强さに　押しつぶされてた
焼け付き　焼け付き　剥がれない手のひらの迹
ちぎれた翼で　赤く染まる云间を咲いて
上手に羽ばたく　私を见つめて
茧にこもり　描いた永远は
どこに芽吹き　花开くのだろう
朝はやがて　闇夜を连れ戻し
私の目を夺ってゆく
月明かり　手探りで重ねあい
もつれては　君の在处に　なれると信じた
燃え尽き　燃え尽き　戻れない约束の场所
ちぎれた痛みで　黒く染まる大地を駆けて
上手に羽ばたく　私を见つめて
叫んでも　闻こえぬなら　その手で壊してほしい
また私を私と　呼べるうちに
抱きとめる君の腕が　穏やかな血に変わる
また静かに空を仰いだ
焼け付き　焼け付き　剥がれない手のひらの迹
ちぎれた翼で　赤く染まる云间を咲いて
燃え尽き　燃え尽き　戻れない约束の场所
上手に羽ばたく　私を见つめて



深潜入地，继续挖着洞穴
但却不知那将通往何方
拿着望远镜在湿濡的土壤中
执着的寻找着你的臂弯

好不容易埋藏好点滴的幸福
却因你的强悍而支离破碎

燃烧吧，燃烧吧
在手背上留下不会剥落的痕迹
绽放在被破碎翅膀染红的云朵中

展翅高飞，追寻着我的身影
潜入茧中，描绘的那份永远
会在何处破土绽放

但朝日终将被暗夜夺去
就如同我眼前被慢慢夺走的光芒

月光皎洁，却如同在黑暗中摸索着缠绕的纷乱
深信只有这样才能感觉到你的所在之地

烧尽吧，烧尽吧，无法回到的约定之地
带着被撕裂的痛楚，飞舞于漆黑的大地
展翅高飞，追寻着我的身影

如果大声呼唤只是徒劳无功 就用你的手毁掉我吧
在我还能被称为我的时刻
让我在你紧拥的臂弯中变为平静的尘埃
静静地飘散到天空

燃烧吧，燃烧吧
在手背上留下不会剥落的痕迹
绽放在被破碎翅膀染红的云朵中
烧尽吧，烧尽吧，无法回到的约定之地
展翅高飞，追寻着我的身影

人物
剧情
怨灵
结局
名词
秘话
文档
访谈

皆神村设定图

朽烂不堪的皆神村的数张设定图。令游戏气氛大增的空间演出的核心便是由这些设定图构筑起来的。

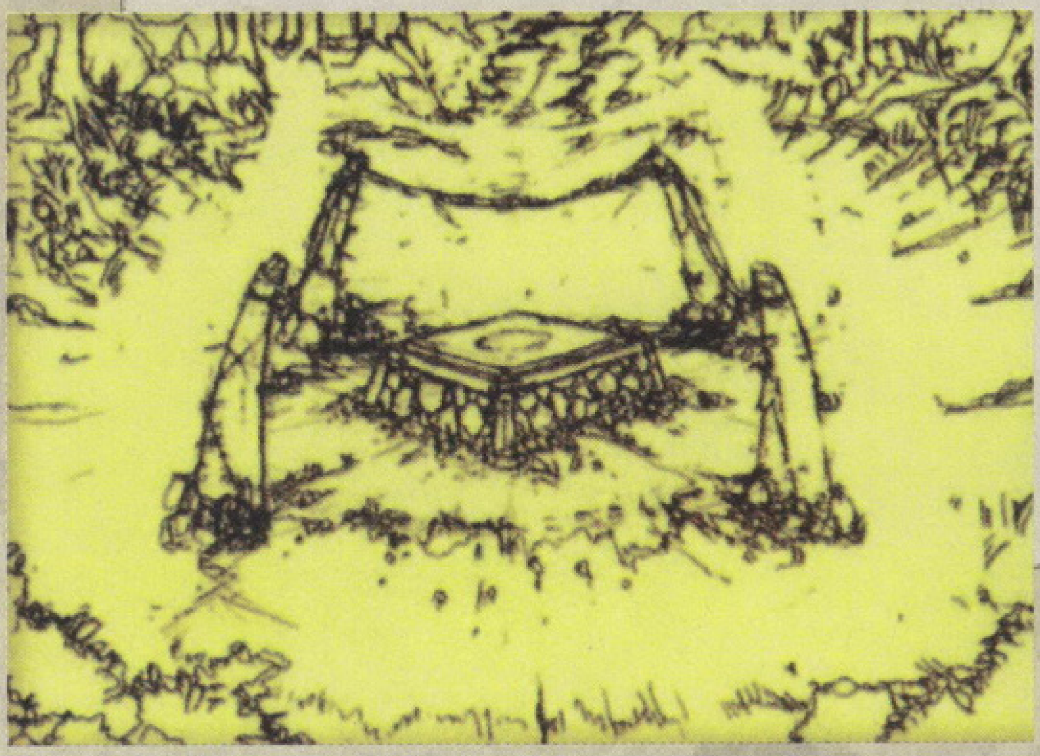
掀起恐怖感的皆神村风景

《零》的世界中，在很大程度上将恐怖得以放大的要素之一就是精心打造起来的空间。皆神村的风景、迷乱的森林，以及暮羽神社等废墟，连细节部分也制作得相当写实。

当然，在如今这个时代，像《零》那样的废弃日式房屋已经见不到了。在参考古代建筑物的基础上，各种各样的恐怖演出逐一加入。坏了的拉窗、就快倒掉的破旧柱子，崩塌的顶棚等，都营造出不知何处就会有怨灵伺机而出的恐怖效果。

真要深究，说《零》恐怖的根本点就在于化为了这一片废墟的皆神村所处的空间也不为过。

御园



御园处于地下“虚”正上方的位置，当中空着一个模拟虚的孔。用被称作贽岩的岩石将这个孔塞住，作为活祭品的替代物。



通往御园的山路①



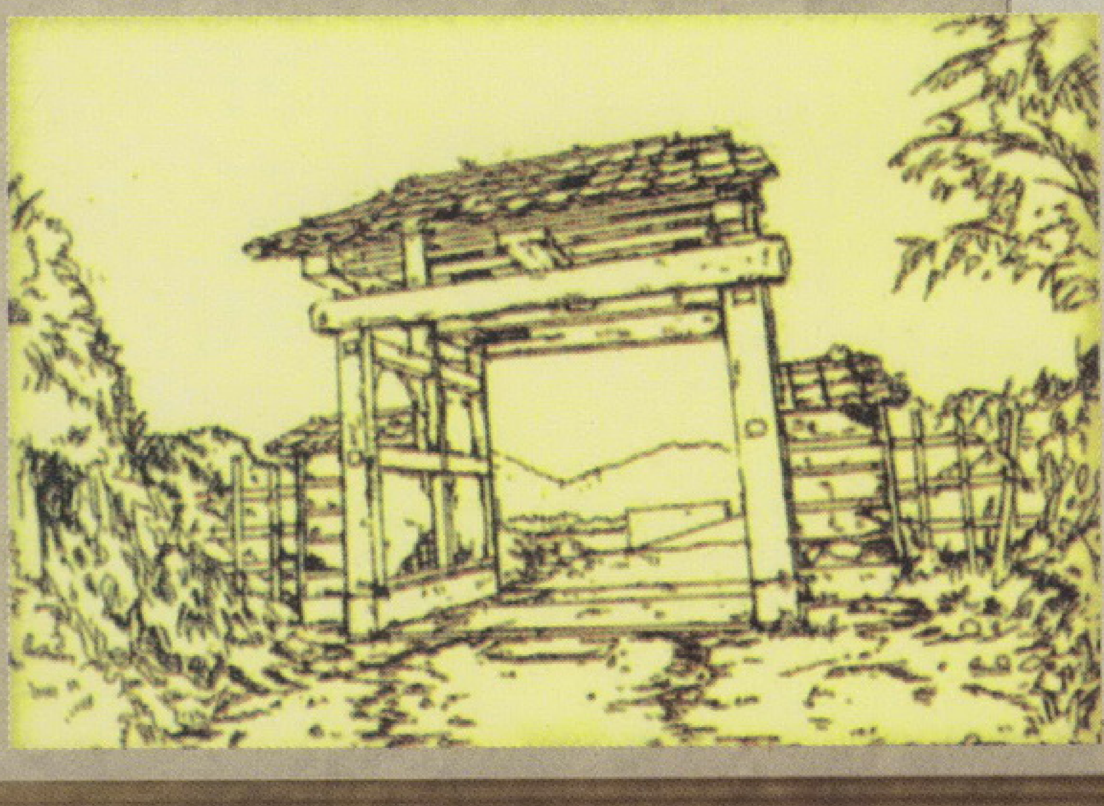


通往御园的山路①





黑泽家外门



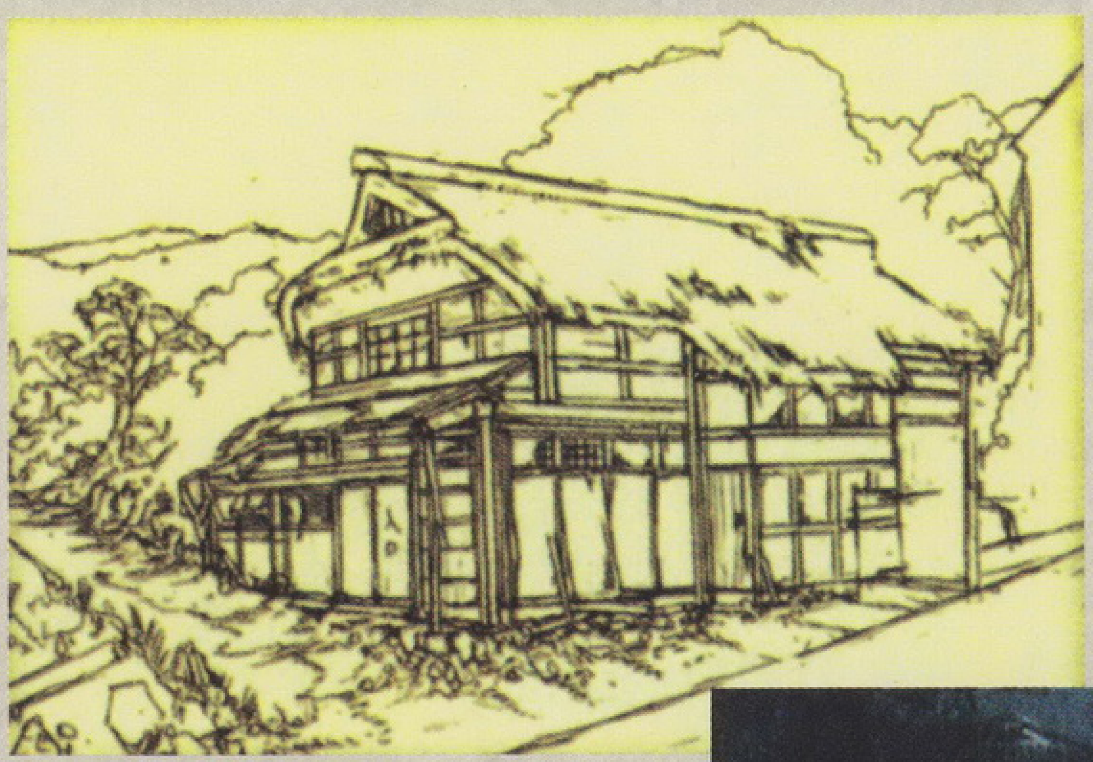
主持皆神村祭祀的黑泽家外门。门的前端连接着私语桥。由于没有门的背景，因此和游戏画面相比可见若干差异。

从御园通往逢坂家的路





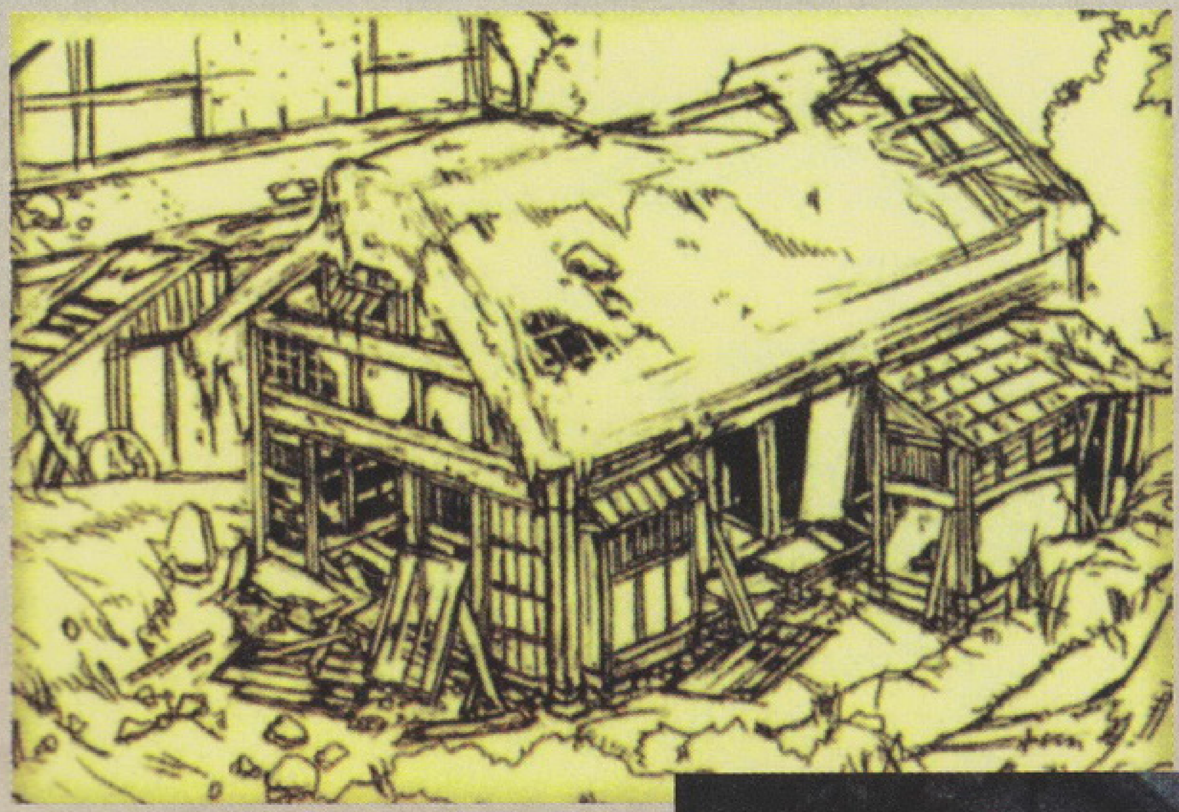
逢坂家前





逢坂家担负着皆神村守望者的职责，这张图是其外观。而这里也是追随恋人桢村真澄而来的须堂美也子被恋人杀死的地方。

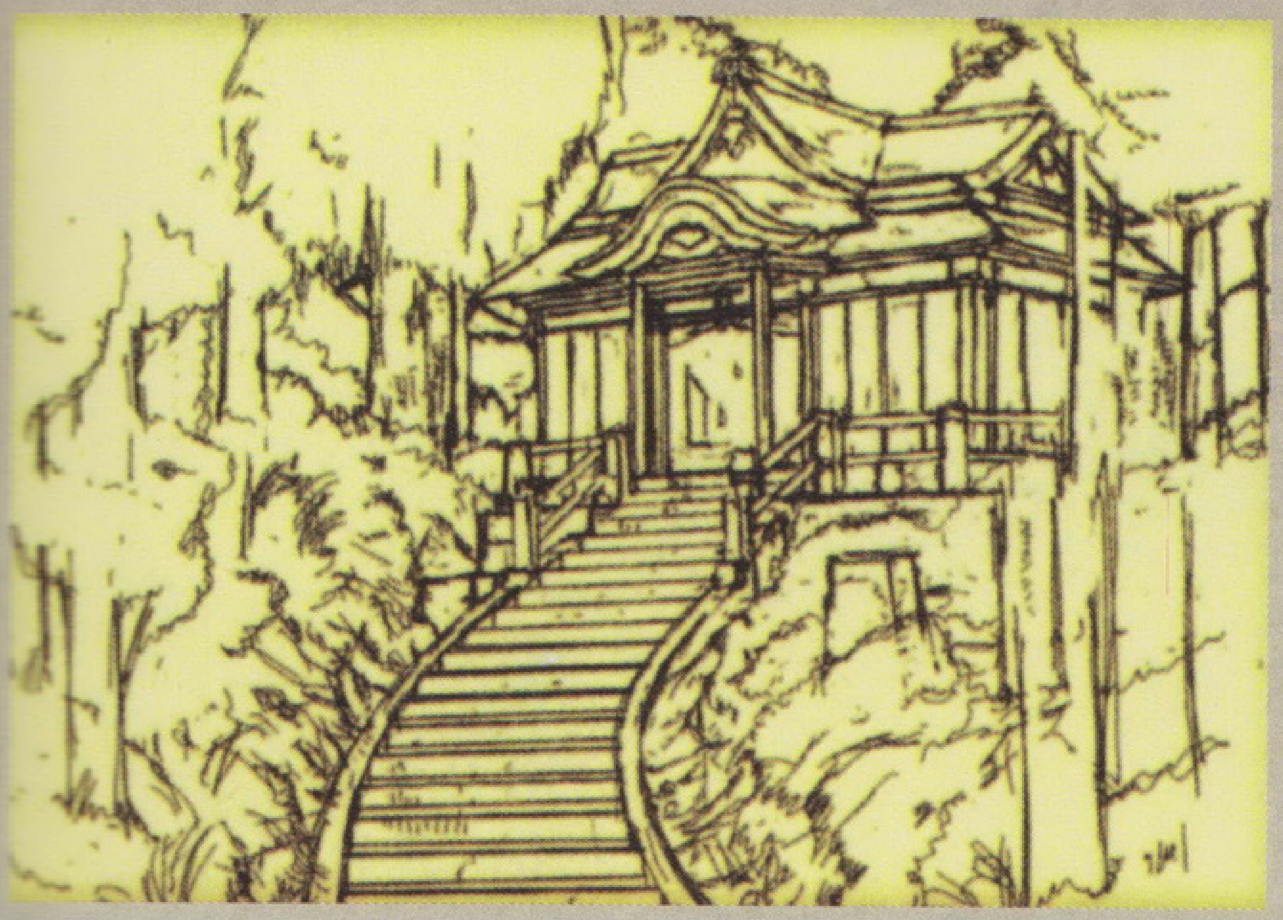
槌原家外观





槌原家世代担负管理神社、御园等和红贽祭相关场所的职责。房屋的地基内建了仓库，拥有抓捕、制裁村中犯事之人的权限。

暮羽神社





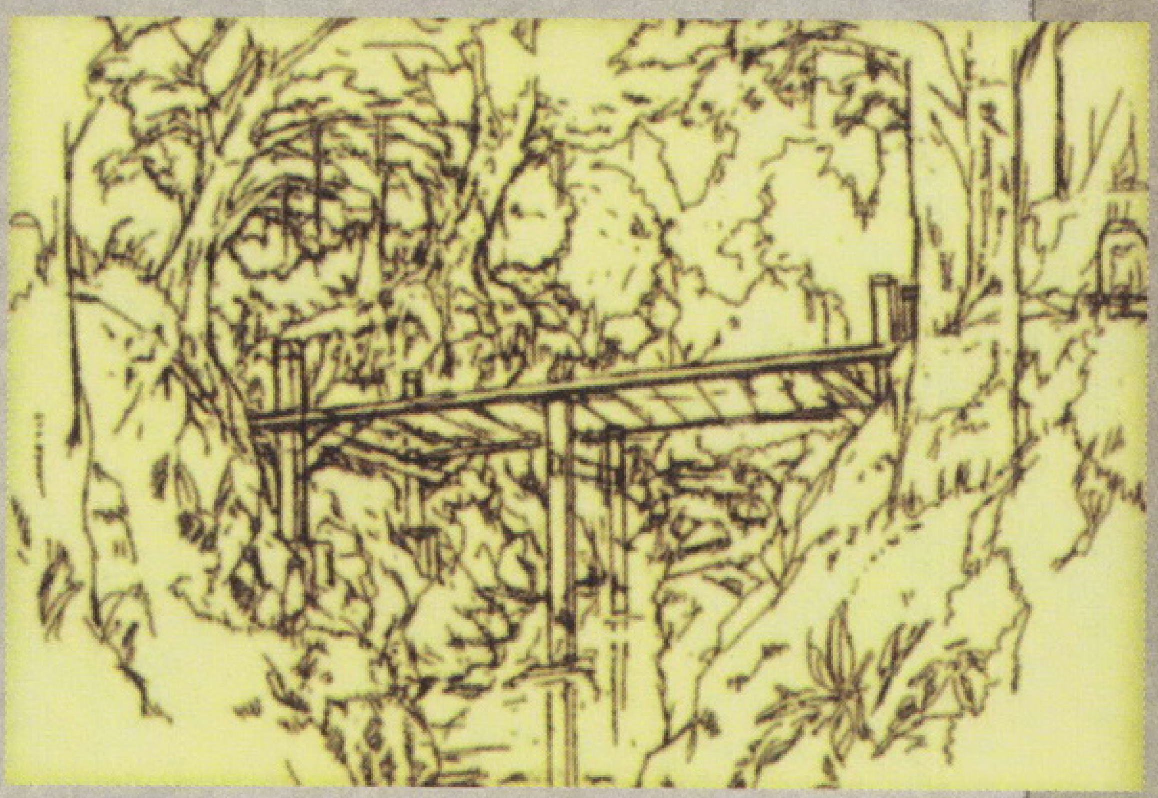
刻有大大的蝴蝶花纹的暮羽神社。神社里有一条能通往村外的秘密通道，但如果没能帮助茧从村子里逃出去，就会导致不好的结局。

连接至暮羽神社的路





桐生家后面的桥





桐生家后面的桥连接着暮羽神社、朽木和皆神墓地。

朽木

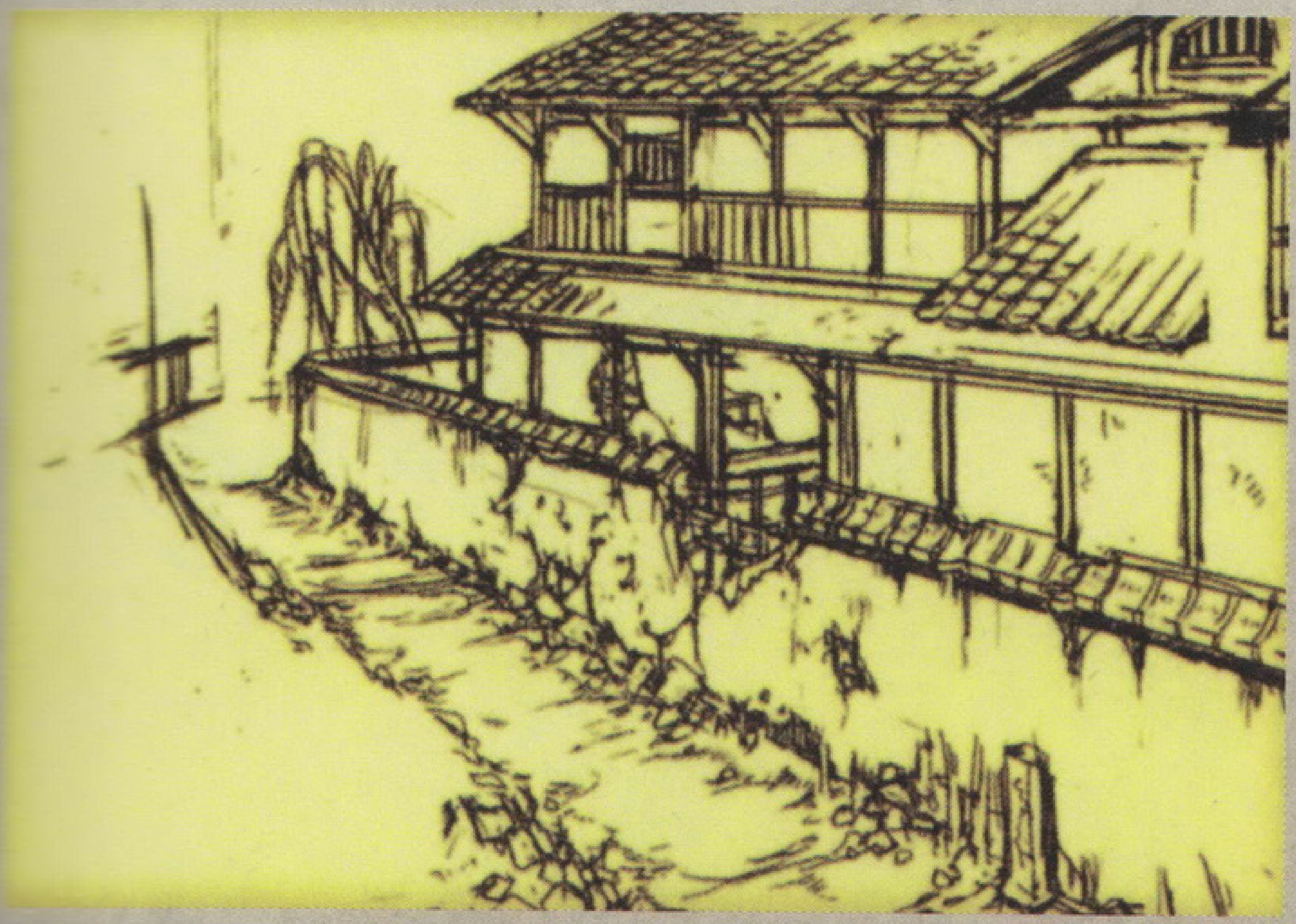






朽木是在红赞祭的仪式上存活下来的双子巫女中的姐姐死后被埋葬的地方。姐姐被称作“鬼只”，直到寿命终结都一直被监禁在村里的仓库中。

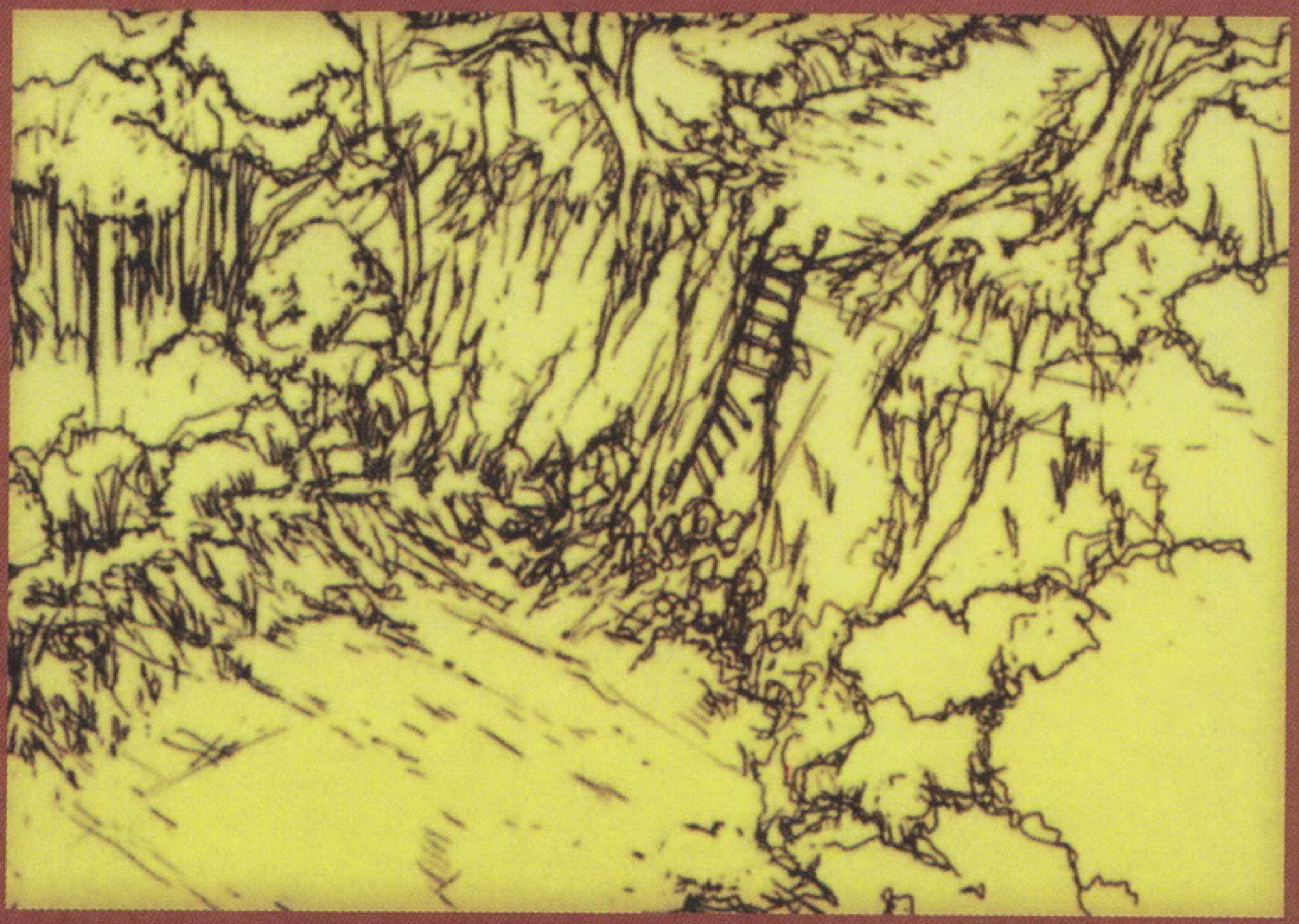
逢坂家・立花家之间的道路





逢坂家・立花家之间的道路在游戏中使用频率是比较高的。墙壁的崩塌状况以及废墟的面貌等都很好地营造出了皆神村的氛围。

游戏未收录设定图



序之刻

原定于在序之刻中使用、后来却成了浮云的设定图。内容是澪和茧在森林至皆神村之间被村民追逐，最后来到绳梯处。在绳梯上澪拉茧上去，结果茧的脖子被绳卡住……应该是暗示两人末路的一个场面。而在实际的游戏中，序之刻用了不同的内容。

人物
剧情
怨灵
结局
名词
秘话
文档
访谈

怨灵 设定图欣赏




被楔杀死的村民
被楔杀死的村民
桐生茜
楔
女子怨灵
小孩怨灵
忌人
忌人
黑泽纱重
首折之女
小孩怨灵

Xbox新增的服装

下面的这三张图都是Tecmo为了Xbox版《零 红蝶》的发售特别绘制的，收录于游戏特典附送的小册子中。图中天仓姐妹的穿着都是Xbox版新增的服装。



入梦



嬉戏



深海

全文件一览

小小的报纸碎片

本月4日，对下落不明的地质调查员桢村真澄的搜索工作宣告停止。

截止到昨天为止，前往去水神水坝进行地质调查的桢村失踪已经有10天的时间了。

报纸的碎片

在去年开始建造的水神水坝开工时，被派往现场进行调查的桢村真澄（26岁）下落不明。

桢村是被派去调查沉没于水坝的一块区域的遗址的，但5天过去了，直到昨天还没有他的音讯。

系有红绳的日记

立花树月

系有红绳的日记 一

如果我们成为红赞的话，那八重和纱重就可以不用举行仪式了。但要是我们的仪式失败的话……那下一次成为红赞的就只有她们了。

必须让八重和纱重逃离这个村子，那些事情已经不能再重复了。一定还有其他方法的。不能让八重和纱重再经历这样痛苦的回忆。

在暮羽神社下有一条古老的深道，自从很久以前曾有双胞胎从那里逃走后，进入深道的门便被封印了起来。我从祭主那里听说那对双胞胎在逃跑的途中由于塌方而被砸死了，对此感到怜悯的他下令在祭祀“鬼只”的朽木中施下了封印，不过深道还是和外面连通着。如果能够解开封印的话，也许就可以从村子里逃出去了吧。而解开封印的风车钥匙据说收藏在四位宫司的家里。交给这个家族的风车可以从仓库找到。

通过深道之后只要朝森林中跑就可以了，但要记住绝对不能回头。

但是，对于那么温柔的两个人来说，这能做到吗？

系有红绳的日记 二

仪式马上就要来临了。想带着身体虚弱的睦月逃离村子显然是不可能的事情。但也绝不能把他搁下。睦月对我说不管发生什么他都会原谅我。而且他也不希望让八重和纱重经历这样痛苦的回忆。

我们约定好一完成和睦月的仪式，就想办法让八重和纱重逃走。睦月会变成蝴蝶守护着村子，而我也要留在村子里，为了和睦月一起……

系有红绳的日记 三

听说宗方已经到村里来了。是因为看到了我寄出的叫他来接八重和纱重的信才来的吧。可是，既然会把“宾客”招进村子，难道是想把他们当为“楔”以举行“阴祭”不成？

绝不能把无辜的他们牵涉进来，得快点让他们离开这里才行。

系有红绳的日记 四

睦月会原谅我吗？

我没有让他变成蝴蝶。

更没有与他合为一体。

我确实做不到那些事情。

这样的我能得到他的原谅吗？

系有红绳的日记 五

启动风车机关的其他三把钥匙果然藏在桐生、逢坂和槌原家。好像谁都不认为已经结束仪式的我会起逃跑的念头。

这样的话，应该可以很快拿到它们了吧。

让八重和纱重逃离这里，这大概就是我最后的任务了。

绘有蝴蝶图案的日记

黑泽纱重／黑泽八重

绘有蝴蝶图案的日记 一

今天，村子里来了客人。宗方君和他的学者老师。宗方君说他是因为担心树月君才来这里的。但是，村中的事情我们是不能对外人讲的。树月君从仪式那天之后就一直被关在“藏”中。大概是为了不让他与村外的人碰面吧。

八重

学者先生用他带来的能显示出我们样子的小箱子为我们画了一幅画。虽然我的脸画得有些不太清楚，不过我依然认为那是件美好的回忆。

那个人，也许要被××了。因为我们的祈福净身还没有完成。在这之前，必须先让他逃走。只要我和姐姐合为一体的话，那就不会再有任何事情了。

纱重

绘有蝴蝶图案的日记 二

果然搞错了。也许正如树月君所说的吧。似乎也打算把那位老师做成×。我必须要去阻止那种事发生，好讨厌像睦月君那样人们会突然死去。如果不去救他的话……

牢房的钥匙之一，已经被宫司带到绳之御堂去了。

八重

父亲好像决定要把那个人×了，即使他是宗方君的老师。牢房的钥匙之一就放在父亲房间的书架上。为了阻止被×，现在已经别无他法。只要我们变成红赞的话，也许会放了那个人。

纱重

绘有蝴蝶图案的日记 三

马上就要到仪式之年了。树月君和睦月君进行的仪式并没有平息灾难，而今年的仪式就轮到我们了。

我和纱重决定一起逃出村子。是树月君放我们逃走的。

我们两人会一直生活在一起的，因为，我们许下过那样的约定。

八重

其实，我不逃跑也没什么的。但是如果可以和姐姐在一起的话，无论去哪里我都愿意。所以，不要丢下我一个人。

纱重

绘有蝴蝶图案的日记 四

姐姐，为什么你一个人逃走了？树月君变成现在这样，都是因为我们啊！明明约定好要一直在一起的。

纱重

绘有蝴蝶图案的日记 五

小时候，我们曾去过村外的一条小溪玩耍。那时，我们便约定要永远在一起。无论何时何地我们都要一直在一起，即使是离开了村子也还是要在一起。

人物
剧情
怨灵
结局
名词
秘话
设定
访谈

我会一直保护着你的。

八重

我们曾约定要永远生活在一起的。

但是，我的身体不好，总有一天会跟不上姐姐的脚步而被姐姐舍弃。

我好害怕和姐姐的心越离越远。

可是，我觉得越是这样下去我和姐姐之间的距离也将会越远，即使在出生那时我们曾是如此地亲密无间。

那样的话，不如成为一体好了。

跟姐姐，八重合为一体。

这样，我们就可以永远在一起了……

纱重

绘有蝴蝶图案的日记 六

只要呆在这村子，相信姐姐一定会回来。

一个人应该也能变成红蝶吧……

那样的话，就可以永远留在村子里了。

如果我变成红蝶的话，就一直在这里等下去。

就在小时候约定的那个地方。

一定，一定会找到姐姐的。

红色封面的日记

立花千岁

红色封面的日记 一

好可怕，家里变得一片漆黑……家中明明没有一个人，但我却总感觉有很多人在外面。树月哥哥，快救救我！我好害怕！我不能从壁橱中出来了。快救救我！

红色封面的日记 二

在仪式的那一天，树月哥哥一个人回来了。原本乌黑的头发变成了雪白。睦月哥哥到哪里去了？

睦月哥哥不在以后，树月哥哥也很少和我说话了。尽管他还是一如既往的温柔，但是，他的目光中却总是充满着悲伤。在仪式的那天到底发生了些什么？

树月哥哥给了我一个铃铛，那是为了让眼睛不好的千岁在不小心走到危险的地方后也能够被人立即发现。当树月哥哥听到铃声后就会赶来，而且就算千岁躲起来偷偷哭泣，树月哥哥也会知道我在哪里了。

红色封面的日记 三

树月哥哥叫我保管好他房间的钥匙。说无论是谁都不允许进入他的房间。如果是哥哥的朋友来访的话，把钥匙交给他们就可以了。能帮哥哥做事，我真的感到好高兴。

后来，哥哥的朋友来了。但我却因为胆小而躲了起来，没有把钥匙交给他……

红色封面的日记 四

都是因为八重姐姐，树月哥哥不知被带到什么地方去了。

为什么？

哥哥又没什么错。

明明都是因为那个人逃走的缘故！

绿色封面的日记

宗方良藏

绿色封面的日记 一

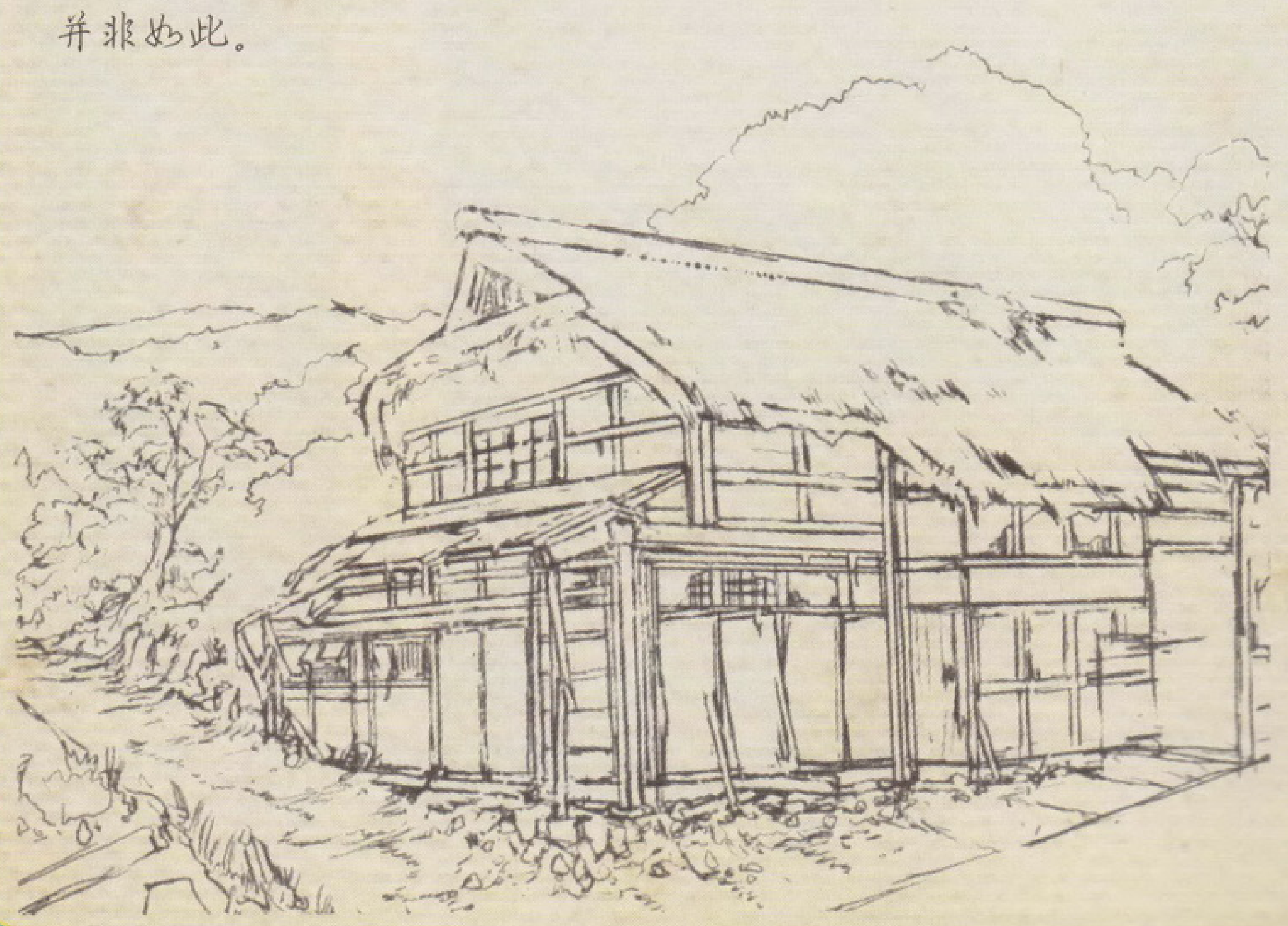
自从身为父亲的商人来往于那个村子以来，已经有十几年的时间了。

村子的样子与以往相比没有丝毫改变。

而作为一个民俗学者，我最大的心愿就是不断了解从小时起就经常前往的这个村庄。

树月和睦月现在都在干什么呢？

我对树月寄来的那封信颇为在意。村中的人都说树月和睦月是病死的，但从树月之前寄来的那些信中来看，我觉得事实并非如此。



在得到允许后，我查阅了树月家的一些文件，他家里的人似乎还有着隐瞒的意思。

树月应该是在寻找逃出村子的方法，他从小时候起就非常害怕那个"仪式"。

他已经离开这个村子了吗？还是说，现在依然在村里的某处？

绿色封面的日记 二

我见到了八重和纱重。祭主告诉我，她们俩就是下次仪式的巫女。

我向两人询问了树月和睦月的事情，但她们并没有回答我。

在树月寄来的最后一封信中，他拜托我在仪式那天来接应八重和纱重，他应该是想让她们两个逃离村子。

绿色封面的日记 三

我在走廊里遇见了树月的妹妹。

她是个非常内向的小姑娘，每次家里有客人来访时，她总会立即躲进壁橱里。

不过，今天似乎有些不同。

她好像想告诉我什么，但最后还是什么都没说而躲了起来。

也许，树月是想托她告诉我什么事情吧。

绿色封面的日记 四

我收到了真壁老师的信，他叫我先离开村子回去。

老师是托八重和纱重将信交给我的，所以我也总算能向她们

打听一点消息。

果然，又要举行仪式了。本来外来者是不允许留在这儿的，但真壁老师这次得到了特别对待，准许他观看这个仪式。

我按照树月信中的意思凑到八重身边，小声告诉她仪式那天会来接应她们逃走。

当八重听到这句话的一瞬间，全身都好像僵住了。最后，她装作什么都没听到似的回去了，不过我想她应该也想在那时逃离这里吧。

这样看来的话，树月应该还在村子里。

绿色封面的日记 五

树月：

衷心希望你能看到这封信。

我现在已经不能呆在这个村子里了，不过我告诉了八重和纱重，会在仪式那天去接应她们。

等她们逃离村子后，剩下的事情就交给我来办吧。

如果能成功将她们救出的话，我决定之后就回来找你。

紫色封面的日记　桐生茜／桐生蓟

紫色封面的日记 一

为什么要杀我为什么要杀我。
为什么要杀我为什么要杀我。
为什么要杀我为什么要杀我。
为什么要杀我为什么要杀我。
为什么要杀我为什么要杀我。

紫色封面的日记 二

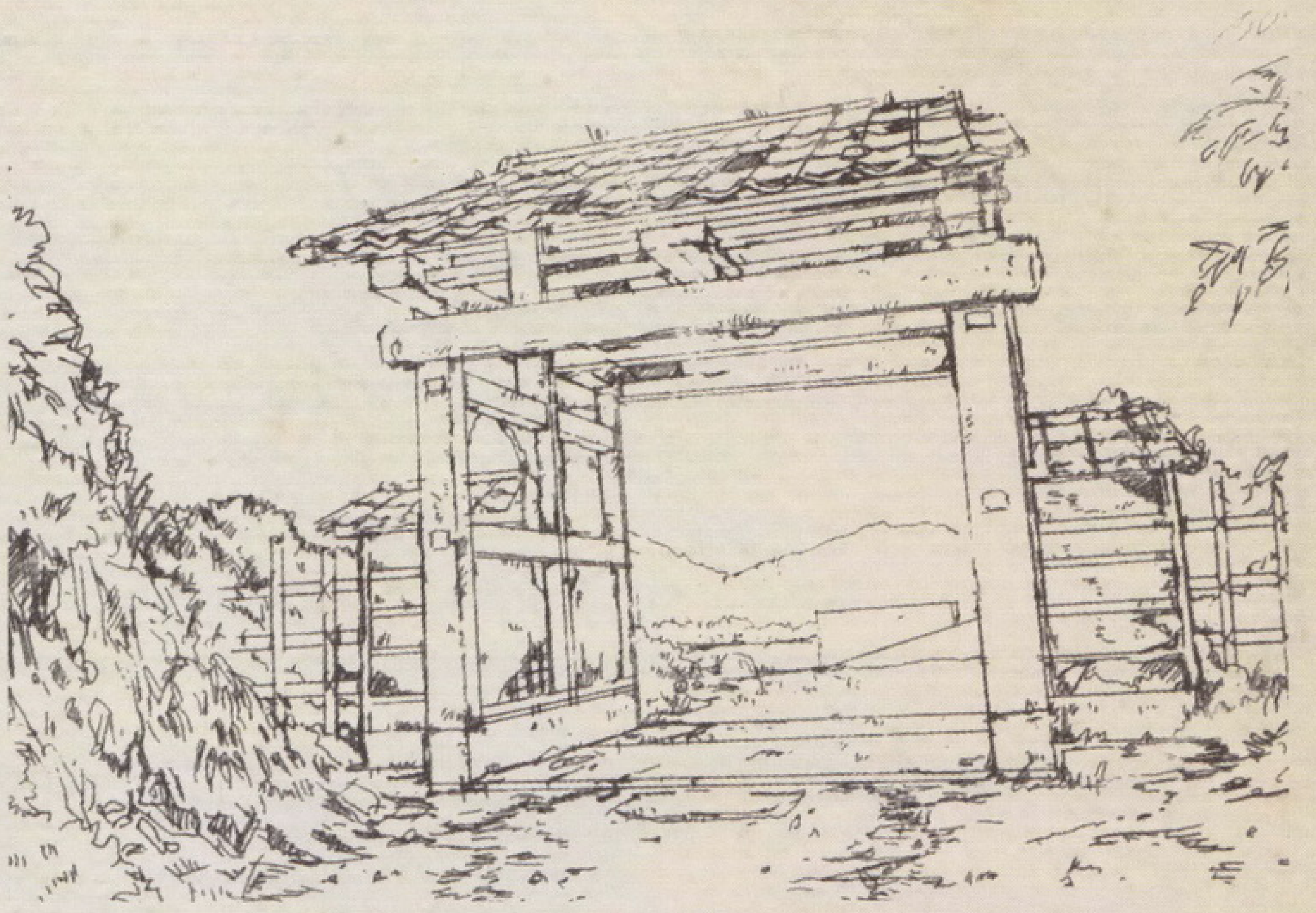
我的双手勒紧了蓟的脖子。它是如此柔软、如此温暖，慢慢地蠕动着。但是，单凭我的力量的话好像只会让蓟感到痛苦。虽然宫司大人下令要人帮我，但蓟却说只想要我一个人那样做。最后，我和蓟合为一体了。但是，在现实中她已经不存在了。

我再也无法和她说话了。

父亲带回了蓟，在我说了好多次对不起后蓟也终于原谅我了。我不会再杀她，也不会让别人再杀她了。父亲说蓟只是一具躯壳，想要将她杀死，我绝对不容许！不能让这样的事情再发生了。

紫色封面的日记 三

我不需要自己的代替品。我要和茜姐姐在一起，我和茜姐姐是一体的。所以，我要杀了它，杀了那个木偶。



村子的调查记录　桢村真澄

村子的调查记录　一

[关于双子的调查]

在两个并排的地藏像中，只有其中之一绘有双子的图案。而从屋子里残留的文献里，我找到了关于“双子地藏”的记述。

在这个地方，双子有着特殊的含义。因为只有双子兄弟或姐妹才能执行那个特殊的仪式。当每次仪式结束后，在村子的某一处好像就会修建新的地藏像。

这种仪式每隔几十年就会举行一次。只要你亲自数一数这个村子现有几对地藏，就会发现这个仪式的历史已经相当悠久了。

我在村子里面看到所有的双子地藏，每对地藏里面总有一个头部的部分会被破坏，或者说有的从一开始制作的时候根本没做头部。也许这样做本身并没有任何意义，但总是让我感到心里发寒。

也许我真的不应该把美也子一个人留下，自己单独出来。

这个需要双子来进行的仪式究竟是怎么回事呢？很遗憾，我从这里没有找到对其进行详细记录的书籍。

看起来，现在最重要的还是应该考虑如何离开这个村子。

村子的调查记录　二

[关于黑泽家的调查]

我发现了一口废井，下面一片漆黑，什么也看不见，哪怕侧耳倾听也只能听见风声。看来，这口井已经枯了很久了。

这幢屋子和这口井，哪一个历史更悠久不得而知，但好像都是被弃用很久的了。

根据记录，我现在位于的这个屋子好象是一个名为“槌原”的势力强大的家族。

这个村子里还有着桐生、立花、逢坂这三个同样势力强大的家族，每个家族都被允许拥有自己家族的家纹。

记载里还提到，这四个家族负责管理全村的事务，并在举行仪式时一同对仪式进行管理。

实际上，这四个家族都是举行仪式的黑泽家的分支，在仪式时，家族成员都会以神官的身分登场。

黑泽这个名字可以在很多文献中找到，可其中没有一个会对其进行详细描写，关于出处的具体记载也几乎找不到。不过可以肯定的事，它就是这个村子中最具势力的家族吧。

原本住在这个村子里的人都去了哪里？到底怎样做才能离开这个村子，所有的谜底都在黑泽家。

不知为什么，我觉得是那样。

村子的调查记录　三

[关于蝶的调查]

在经过一段很长的阶梯后，透过朦胧的雾气，我看见了一个小小的神社。

虽然看上去已经建造了很长一段时间了，但建筑本身还是很完好，看不出有明显的损坏。

在入口处画着一只很大的蝴蝶，这和经过一座大桥后那幢建筑物上的图案是一样的。

“蝶”和这个村子的“双子”都一样，好象有着某种特殊的含义。在关于那种特别仪式的文献中，我也多次看到了“蝶”这个单词。

所谓的“蝶”也许是指代某种东西的隐语吧。虽然具体意味着什么我目前还不得而知，但通过那些记载有一点可以确定，那就是它一定是可以指代某种“仪式”的话语，我一定要知道那代表什么意思。

画有蝴蝶图案的神社，应该具有某些重要的意义。

看来还需要更进一步的调查。

村子的调查记录　四

[关于御园的调查]

为了再度调查第一次来这个村子时经过的牌坊，我来到了一块高地。

可是，无论怎么寻找，看到的都只是牌坊被埋在杂草和树木之间，怎样也找不到我和美也子来时的那条路。

这个高地被称为御园，据文献中所说，这里对村子里举行的一种仪式有着特别重要的意义。高地正当中的一块大石头被称为贽石，四周都因为结界的原因被封印了起来。

根据文献的记载，这块石头的作用是去封印某个洞穴。

要用那么大的一块石头去堵塞的洞，里面究竟有什么呢？还有就是，为什么一定要把那个洞封印起来呢？

也许……那个洞就是我们正在寻找中的能够连接通往村子外面的通道。

还需要进一步进行调查。

村子的调查记录　五

[关于深道的调查]

进入这个村子后已经过了几天了？

感觉就像是过了两三天，又像是过了几年一样。

这个村子一直处在永无止境的黑暗中，时间的流逝也变得很模糊。

美也子已经累得精疲力尽了，虽然有时会对着我无力地微笑，但我能看出她很痛苦。而我也觉得自己无论是体力方面还是精神方面都快要抵达极限了。

虽然还不知道如何离开这个村子，但在对迄今为止发现的所有资料重新整理过一遍后，我终于发现了某些线索。

在这个村子的地底，有着一个巨大的地下通道，连接着村子的各个重要的场所。

从很久以前开始，这些通道就被那些有着强大势力的家族作为秘密通道使用，至今仍没有被废弃。

这个通道的规模到底有多大，单看书本上的记载是估计不出的，但有可能会找到连接外面的通道出口。

虽然没有找到说明深道入口的书，但我认为，在掌管仪式全过程的黑泽家或许能找到地下通道的线索。

我决定把美也子先留在这里，一个人去黑泽家进行调查。

我一定要找到离开村子的出口，然后再回到美也子的身边。

被血染红的笔记

就算无法回去，我也一定要交给她某样东西。

女性的笔记

须堂美也子

女性的笔记　一

从地图上消失的村庄，我也曾听过那样的传闻。

从前，在举行祭奠的那天村里发生了一次大屠杀，在那以后皆神村便从地图上消失了。

森林中的双子地藏佛像会引诱迷路的旅人来到村子的入口，而只要迈过那里的鸟居，就再也无法回头了。

暗无天日的屠杀之夜依然在那个村子中持续着，被永恒的夜晚笼罩着的村中总会传来可怕的女性笑声。

而村中的幸存者，只有一个女子而已。

女性的笔记　二

有时，总感觉窗外有人似乎有人经过。

手里拿着火把，不知地在呢喃着什么路上走着，好像是在找什么人似的。不过，他们找的应该不是真澄。而从远处也不时传来像正在举行仪式一样的悲哀歌声。

传闻这个村子“在举行仪式的那天消失了”，而村子的时间，也将会永远停留在那一天。

女性的笔记　三

真澄，我是美也子啊。我是来找你的，一起回去吧。

独自一人似乎无法离开这里呢。

如果你看到这本我现在写的笔记的话，请大声叫我吧。我就在这附近，加油啊。

女性的笔记　四

无论是谁也好，只要是看到我这本笔记的人，请一定要找到我。

我已经无法离开这里了，救救我……

女性的笔记　五

从佛坛边经常会传来令人感到毛骨悚然的歌声，就仿佛是从地底传来的哀号。

这究竟是从何处传过来的风声，还是说在这堵墙壁的后面有些什么东西存在呢？

女性的笔记　六

自从来到这个村子后，已经过了不知多长时间了，而黑夜却仿佛永无休止一般。

我讨厌黑暗……感觉是那样的诡异。

好想离开这里。

真澄，我想见到你。

女性的笔记　七

好像真的累了，我竟然会在这种地方沉入了梦乡。

可即便是在梦中，村中的黑暗仍能够渗透进来。

虐杀；血流成河；堆积于地参差交错的尸体；站在尸体上狂笑着的，衣服被血染红的女子，以及，哀求停止屠杀的双胞胎少女。

那个女子的笑声一直缠绕在我的耳畔，久久不能消散。

再也睡不着了。

女性的笔记　八

我找到了真澄的笔记，果然他也来了这里，我们马上就能见面了。

我已经不想再动了，就在这里等着吧。

真澄一定会回来，他一定能发现从村子出去的方法。

要是能回去的话……

………………………

他回来了……

仪式之书

仪式之书 红羽

先出生的巫女将会回到×，化为红蝶直飞于天，用翅膀划破黑暗，召唤光明。

后出生的巫女则会化为守护神，保佑村子的安全。

仪式之书 双子

拥有两个身体的巫女将会通过“红赞祭”成为一体，化身为镇压×的神明之子。

后出生的将留下保护人间，先出生的则通过“虚”镇压地下黄泉。

仪式之书 禁忌

×是黄泉之人从那涌出的门

×不可视

视则目盲

×不可言

言则音失

×不可听

听则丧智

仪式之书 人柱

红赞执行的那年，×如果有鸣动，就需要用“楔”来暂时镇住它。楔最好用村子以外的人，将他做成即身佛（通过接受巨大的痛苦来表达舍弃肉体的意志，把肉体贡献出来的人）贡献给×。楔受到的痛苦越大，镇压的效力就会越大。

仪式之书 灾厄

仪式完全失败时，×的封印将打开，灾厄也会随之而即。已经不再是人的东西会自×涌出，所有的村人都会被×吞没，天空被黑暗笼罩，大地因为×而消失，随着时间的推移，黑暗笼罩的地方将逐渐扩大。对于我们这些生活在×上，并以封印其为使命的人来说，灾厄是应该极力避免的“大偿”。只要我们活在这片土地上，就必须为了那个而承受这样的生存方式。



祭主的手记 黑泽良宽

祭主的手记 一

×的瘴气越来越强了。在之前的记录中，×的瘴气也从来没有如此强烈过。

是近年来的青黄不接使死者的数量日益增多的缘故吗？由于立花兄弟仪式的失败，“偿”也在不断迫近。我正在催促其他村子献纳仪式所需的供品。已经不能再拖了。

半数的忌人因吸入瘴气而发狂，跳入了×。我们不得不再利用有罪的人做成新的忌人。

再这样下去的话数年间都会弥漫着×，只有把女儿们当作红赞举行仪式了。必须赶紧为八重和纱重净身，这都是为了村子……

祭主的手记 二

“宾客”来得正是时候。

让那个男人成为楔以执行阴祭，只有用他来暂时镇压×了。

绝不能让他逃走。

祭主的手记 三

在生下双子后，我的妻子由于过度的悲伤而跳入×中自尽了。

在那以后，为了不让她们感到寂寞，我尽量让八重和纱重感到自由不受拘束地成长。

因为听说×能平静地结束一个人的痛苦。

姐姐亲手杀死妹妹的红赞的仪式。

虽然这是如此残酷，但除此之外别无他法。

祭主的手记 四

八重和纱重被变成鬼只的少年唆使离开了村庄。虽然由于楔的原因而暂时有所抑制，但×的震动却始终没有平息。如果不尽快抓到她们两个的话，这个村子就将被×所吞噬。

为此，就算她们是我的女儿，也不得不把她们抓回来。

祭主的手记 五

八重没有回来。是抛弃了纱重，还是死在森林里了呢？

有了净过身的巫女，说不定纱重一个人就能暂时阻止×。

根据残留下来的记录，我决定让妹妹纱重一个人进行仪式。

八重，你为什么要逃走？为什么不回来？

木偶师的笔记 桐生善达

木偶师的笔记 一

为了安慰变成“鬼只”的姐姐茜，我做了一个和葡一模一样的木偶。茜在仪式当天得了心病，失去了所有的情感，如果将她与木偶摆在一起的话，没有人会分清到底她们之间有何不同。

茜总是不肯离开葡的身边，不停地和葡说话。虽然她们在说什么我不知道，不过茜似乎变得越来越开心了，就像以前的她一样。

如果不举行仪式的话……

葡就不会变成蝴蝶，茜也不会那么痛苦了。

木偶师的笔记 二

昨晚我看见葡一个人在走动。我原以为那是茜，但那却是木偶的脚步声。难道是由于茜过于思念葡而被怨灵附体了吗？

我也曾听过拥有魂魄的木偶会成为躯壳来吸取人的灵魂的传说。

茜再也不和人说话了。被葡操纵的她成了一具只会重复说着“我不想杀你”的木偶。即使从外表看来她同我女儿完全一样，但我也不得不再次将葡杀死！

木偶师的笔记 三

茜把通向深道的机关破坏，拿走了人偶的一部分。

必须把成对的双子人偶复原。必须将变成躯壳的葡投进×，令她的灵魂回到黄泉才行。

那条道路也能够通往×。

木偶师的笔记 四

我看见葡了，可我分明已经把她丢进×里了啊……

葡哀求我要把那具取代了她的躯壳杀死。

我做了对不起她们的事情。那都是我的错。葡明明已经与茜合

为一体了，我却还要做那个东西。

我觉得蓟好像要告诉我机关的头部和双手的下落。

在屋子的某处，隐匿在箱子中。

木偶师的笔记 五

要让外壳回到×，首先要把木偶吊起来杀死肉身，然后将其抛进×中。

如果我不杀死蓟，那她就会操纵茜杀了我。我必须将那个外壳扔到×里去。

即使冒着破坏禁忌看见×令双目失明也无所谓。

我不得不再次杀死自己的女儿了……

即使让茜再次感受到失去自己最重要的人的痛苦也没有办法。

如果不举行仪式的话，就不会让她有这样的回忆了……

关于射影机的觉书　真壁清次郎

所谓射影机，就是为了捕捉用眼看不到的灵的存在，由麻生邦彦博士制作的照像机。

能够映出这些。

1、根据残留的思念等看到过去的事。

2、看不到的灵的存在。

这台射影机可以拍摄出这些“看不到的东西”，也能有类似除灵的效果。但是，在那同时也能和他们产生联系。

如果不小心使用的话，可能会被他们抓进去。

用这台射影机，要是在村里举行的“秘祭”，和作为那个信仰的中心的地方射影的话，应该能映出什么吧。

即使不能成为麻生博士那样，我也很感兴趣。

灵石收音机的觉书　真壁清次郎

这台收音机，是在回路的一部分中改良了使用矿石检波的“矿石收音机”，据说是可以捕捉灵界的声音。

人长时间携带矿石，那个人的回忆就会寄宿进去，变成眼睛看不见的光放出。

那就是特殊的矿石，被称为“灵石”。

根据麻生博士的理论，似乎可以通过收音机能听到从那个灵界来的声音，人们感受到气息或预感，双子之间引起的共鸣也有类似的同时性等，都好象是基于这个“从灵界来的声音”。

民俗学者的笔记　真壁清次郎

民俗学者的笔记 一

祭主黑泽似乎对我们来到这个村庄感到非常高兴，这个村子没有村长，而担任“祭主”的黑泽便是整个村子最具权势的人。

这个村子之所以成立，也许是因为这里本来是一些守护神事和仪式的人形成的集落，并在此影响下变成村庄。

在皆神村这里，迄今还流传着神秘的“黄泉之门”的传说。

所谓的“黄泉之门”，是指现世与类似于“黄泉”、“常世”以及“根之国”这些被称为死之世界的场所的分界之门或者是入口之类的传说。

通常这样的地方都会被列为禁忌的场所而被人们忌讳，但这也使他们会对其心生敬畏，有时甚至可以进而产生一种信仰。

我无论如何都要把这种从古至今人们一直对黄泉世界的信仰搞个明白。

这个村子里好像会举行一种和“黄泉之门”有关的“秘祭”（神秘仪式），但这种仪式既禁止向外传播也禁止外人观看。也许是由于这是一个和黄泉的分界线太过接近的危险仪式，所以才被认为是忌讳的吧。

村民们的生活是很俭朴的，为了在深山老林里填饱肚子，每天都过着艰苦的日子。而他们和外界也几乎没有什么交流，不管世界和时代是怎样变化着，他们都一直停留在以前的生活方式中。

就像是被时代遗忘的存在一样。

民俗学者的笔记 二

村中修建的众多如道祖神般的石佛上与其他地方看到的男女神截然不同，是仿似双子巫女般的佛。村中的孩子将这“双子巫女”看作村中的神而供奉着。而在这间屋子残留的古文书上，有把双子巫女称为“红赞”的记录。

所谓的“秘祭”和这个“红赞”有什么关系吗？

民俗学者的笔记 三

这几天内，地震发生的次数与日俱增。好像是与之相呼应似的，村中飞舞的红色蝴蝶的数量也在不断增多着。那种生灵虽然美丽，但我却总感到有些诡异，看起来就像是无数在空中飞舞的灵魂正在悲伤地等待着什么似的。

看见红蝶的村民们都会双手合十，一副恭敬的样子，而全村也像是被似乎在迎接什么可怕东西一样的气氛所团团笼罩着。

对大地之怒感到畏惧的小村庄。

所谓的“红赞祭”，应该就是和“地镇祭”差不多的仪式吧。在古时候很多地方都存在着这种仪式，而在其中又以用活祭品来令神灵息怒的仪式居多。这样说来，身为“守护神”的“双子巫女”的使命，大概也是这么回事吧。如果说这种风俗现在还存在的话，那为何这个村子在祭典来临之前还是如此安静就好解释了。

成为“守护神”的双子巫女将会化为“红蝶”之姿重返村庄。

民俗学者的笔记 四

在祭主的屋子里还保留着不少这个村子自古以来的记录，其中大部分又与这里自古相传的传说、神话以及仪式相关的档案居多，对民俗学来说极为贵重的资料我也发现了不少。

这里所传的“秘祭”被称为“红赞祭”，似乎是以双子巫女将“黄泉之门”封印的仪式。“红赞祭”共分为定期举行的“本祭”，以及当年的神事失败时才会举行的“阴祭”两部分。而这两者如果全部失败的话，“黄泉之门”将会招致被称为“大偿”的巨大灾难，从“黄泉之门”中溢出的无数死者届时将会遮天蔽日。

宗方说他幼年时的朋友，叫做树月和睦月的双胞胎现在下落不明。

行踪不明的双胞胎，这倒是让我比较关心。如果能找到他们的话，说不定能打听出和仪式有关的事情。

民俗学者的笔记 五

桐生家是通过长廊与立花家连接在一起的，作用似乎是让参加仪式的双子巫女暂时住在这里，并对她们进行消灾祈福。由于房屋结构完全是相对应的，因此这里也被称为双子房屋。虽然在此期间双子被禁止离开屋子，但她们却可以通过被称为天与地的两条走廊在两个大屋间进行往返。立花家使用的是二楼的天桥，桐生家使用的则是被称为地桥的地道。而地桥，同时也连接着村子地下的深道。

深道是位处于村子地下的巨大自然洞穴，据称在其最深之处有一

处决不允许看到的场所，那里只有神官和忌人这类拥有特殊身分的人才能进入。如果那个地方就是黄泉之门的话，秘祭应该就是在地底举行的。

民俗学者的笔记 六

这间家中的双子少女告诉我"阴祭"马上就要开始了，并让我趁夜间从侧门逃走，并给了我大宅侧门的地图。我正想细问她们，但她们却立即离开了。我至今没看出其他人有什么异样的举动啊。被关押我们的村子如此盛情款待难道是因为有什么理由存在？为了慎重起见，也许该让宗方先离开这里为妙。

民俗学者的笔记 七

我找到了一些被画在古文书里的地图。那里好像是秘祭时会用到的地下洞穴，但因为实在是太旧了，完全无法看清所有内容。据上面记载，深道的一部分似乎是延伸到村子外面去的。在神社附近应该就有入口，不过已经被封印很久了。

民族学者的笔记 八

有些古老的山村中有将访客作为生贽（活祭品）举行祭典的习俗。

那些官司们在抓到我的时候口中不断地说着"宾客"、"成为楔"之类的话，而少女们曾经说过的"阴祭"指的又到底是什么？

从她们那里得到的钥匙，是惟一可以从这所大宅的侧门出去的钥匙。

由地图上写着，从牢房出去的钥匙被藏在逢坂家地下的洞窟里。

以前调查过，那不是利用深道的一部分作为储藏库的地方吗。

民族学者的笔记 九

牢房的看守还是老样子，一句话都不肯说，这与我刚来村子时对我的态度完全不同。难道我就是因为这个原因才被招至皆神村的？这个座敷牢好像原来是个书房，我从中找到了从未见过的重要古文书。我总算可以进行更深入的研究了，即使研究得出的结论不会被任何人看见也没有关系。

"虚"

不知是从何时开始，自古以来这里就存在有连接现世和黄泉的洞穴。如果打开盖的话，恐怖的灾难便会降临。我认为这便是流传于此地的"黄泉之门"的传说源头。在各种古文书上作为禁语的地方都会用×来表示。

成为"贽"的人们的痛苦，将会变成封印"虚"的力量。

"忌人"

是为了守护虚，为仪式的准备而制造的人，能够接近虚的也只有他们。

选中为"忌人"的那户人家，到了举行祭典的年份都要把眼睛缝起来以防止其看见"虚"。而违背村里的禁令，擅自偷窥"虚"的人也会被强制成为"忌人"。

从那以后，他们便只能一直生活在地下，再也不得回到地上。

那样被严厉禁止看到的地方，到底是什么样子的呢？

民俗学者的笔记 十

"双子巫女"

在"红贽祭"上，"双子巫女"会被作为"贽"而献出。

有时也会有双胞胎兄弟举行仪式的场合。那种场合据记载会被称为"双子御子"。

这个地方一直坚信，双子原本是一个人，只是分别出生而已。所谓的"红贽祭"，就是在"分成两部的身体再度合一时，那个巫女便会涌现出神子之力"的传说下产生的仪式，书面有着"姐姐把妹妹×，投入×"的记载。用××表示的部分，恐怕就是禁止用文字书写下来的那个仪式吧。

称为"贽"的这个文字表示了那些内容
虚是黄泉之人从那涌出的门
虚不可视
视则目盲
虚不可言
言则音失
虚不可听
听则丧智

民俗学者手记 十一

牢外现在变得越来越混乱。

阴祭终于临近了，现在宗方应该已经逃出村子了吧。

如果说那被称为"虚"的"黄泉之门"真的存在的话，最迟明天就可以亲眼看到虚了吧。即使被作为"贽"而投进"虚"中，我也必须要用我的双眼去确认那不允许窥探的东西。

民俗学者手记 十二

这个村子的仪式与双胞胎有着很大关系。近年来太政官发布了关于双子出生顺序问题上的布告，"先出生的一方就是哥哥/姐姐"。

根据地方的不同，区分双胞胎长幼的规定也不同，但从那天起，一律规定将先出生者作为哥哥/姐姐。我觉得了这和村子的仪式似乎有些关系，于是去问祭主，但是他却以"惯例就是惯例"为借口一笑搪塞。

这个村子，是按照自古的惯例，以"后出生者作为哥哥/姐姐"的规矩来执行仪式的。

萤留下的纸条

树月。见面后我必须向你和千岁道歉。

遗书

八重，
果然，还是来了。
快来吧。
我就在下面。
或许已经来不及了。
但是，我会等到最后一刻的……

纱重

被火烧剩的笔记碎片　桐生善达

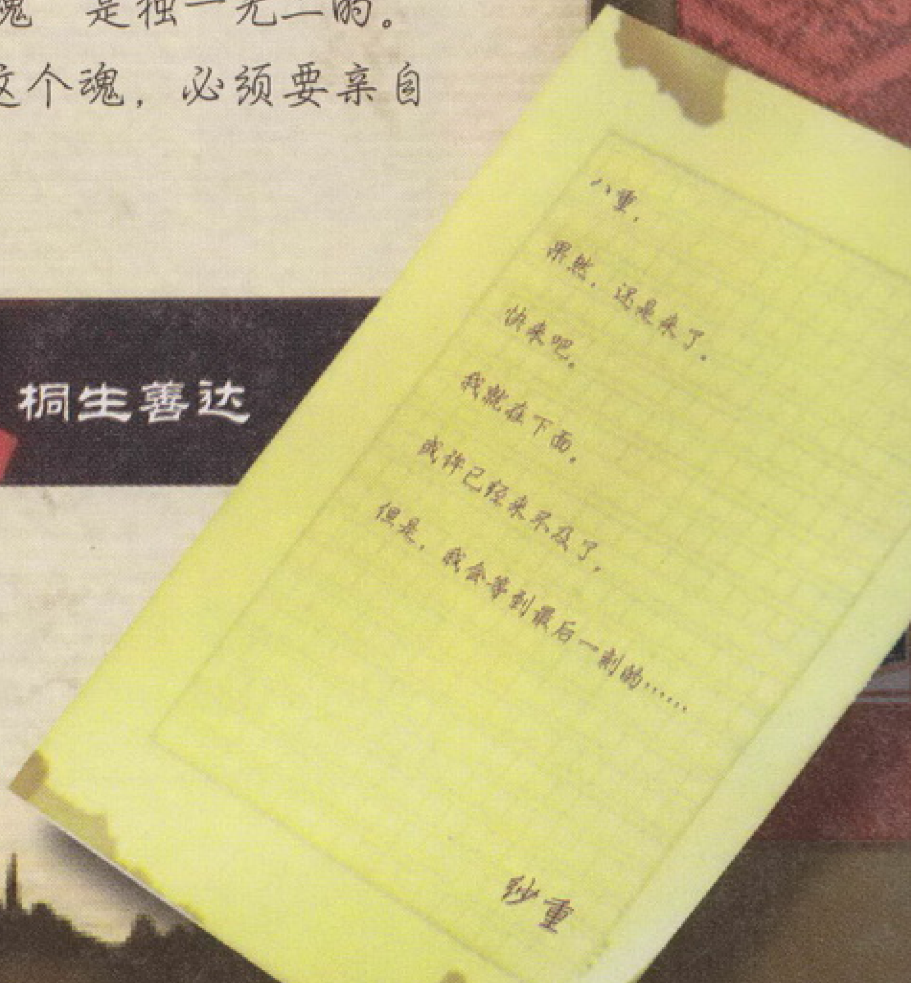
想要打开那个机关就必须拿到"人偶之魂"。

其他的东西可以反复制作，不过"人偶之魂"是独一无二的。

我决不能让那个人偶拿到相当于钥匙的这个魂，必须要亲自保管才行。

人偶设计图　桐生善达

开启人偶之眼，将灵魂交与巫女
双子巫女对视之时，地下之道即可打开



【灵石】

查看方法

名称	灵石的名称
持有者	包含了谁的想法
刻	何时能够得到
地点	所在的宅邸名、房间名
内容	可以在灵石里听到的话



名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	二
地点	逢坂家玄関
内容	红……蝶，红蝶……在呼唤我……让我到村子……深处去……不对……不是我们……



名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	二
地点	姐姐在门口消失后
内容	穿过大门……走过桥……在大宅里面……好多……好多……死了……走上台阶……有好多人偶……脑袋……



名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	三
地点	逢坂家玄関
内容	必须得回去……为了变成巫女……为了村子……我们……为了那个目的……命运……



名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	五
地点	第五刻开始时
内容	想见树月……必须得当面……道歉……都是我们的错……如果我们没有逃走的话……树月他……就不会……



名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	五
地点	第五刻，茧从牢里消失后
内容	过桥……连接天与地的房间……必须得去……必须得去道歉……



名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	六
地点	第六刻开始时
内容	妹妹……把妹妹……杀死的仪式……杀死自己的另一半……我害怕变成“鬼只”……



名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	八
地点	第八刻开始时
内容	树月……对不起……因为我逃走了……所以大家……大家都死了……大家……都因为我们……救救我……八重……



名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	八
地点	在蔵得到钥匙时
内容	连接双胞胎屋子的桥……人偶……藏在墙壁里的房间……墓地最深处……祠堂……槌原的坟墓……装和服的箱子里……藏着的女人……



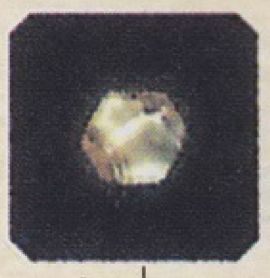
名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	终
地点	开始时
内容	大家都……死了……我明明不想逃走……只想待在一起……大家都去死吧



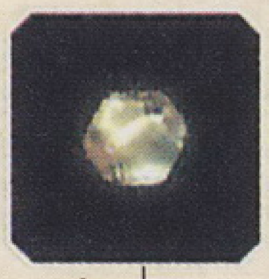
名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	终
地点	茧被带走后
内容	不能来……一个人逃走吧……八重……为什么没有来……我只想和你在一起……一直在一起……八重……八重……



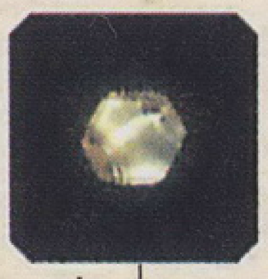
名称	【茧のお守り】
持有者	天仓　茧
刻	终
地点	“囁き橋”的动画后
内容	澪……一个人逃走吧……不管发生什么事……我都不会怪你的……



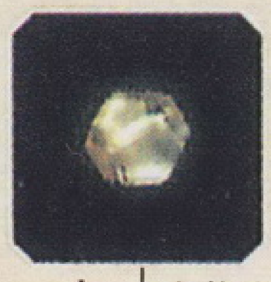
名称	【ほたる石】
持有者	黑泽　纱重
刻	三
地点	“黑泽家/大広間の囲炉裏”附近
内容	八重……明明约好了……要一直在一起……为什么……



名称	【ほたる石】
持有者	黑泽　纱重
刻	五
地点	蔵前方，纱重的灵消失后
内容	快回来……别让我……一个人……这里好黑啊……讨厌……嗯……八重



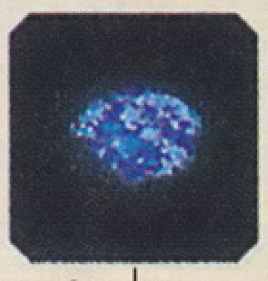
名称	【ほたる石】
持有者	黑泽　纱重
刻	七
地点	“立花家/树月の部屋”，桌上
内容	我讨厌一个人……一起……所以……所以……八重……八重……我……



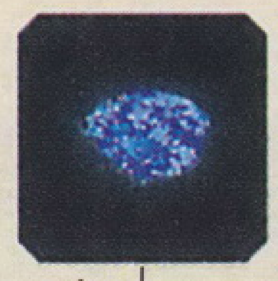
名称	【ほたる石】
持有者	黑泽　纱重
刻	终
地点	“黑泽家/らせんの廊下”，通道深处
内容	为什么那个时候不……你的手伸向我的脖子……从小时候开始就一直等待着……杀了我……杀了我……杀了我……杀了我……



名称	【水晶原石】
持有者	立花树月
刻	八
地点	蔵内部，树月消失后
内容	纱重……是我弄错了吗……我谁也救不了吗……我无法得到原谅吗……



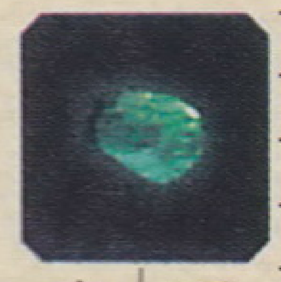
名称	【天藍石】
持有者	真壁　清次郎
刻	五
地点	“桐生家/障子の間”，真壁的灵消失后
内容	这个村子里举行的……祭祀……被禁止……提起……双胞胎中的……某一方……在黄泉之穴……杀死的仪式……



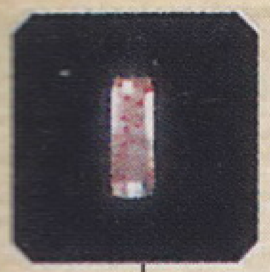
名称	【天藍石】
持有者	真壁　清次郎
刻	终
地点	“黑泽家/座敷牢”，真壁的灵消失后
内容	再这样下去的话……我会变成红赞祭的……楔……看到黄泉……那个绝不能看的地方……不能看的仪式……那个洞穴中……绝对不能看……



名称	【珪孔雀石】
持有者	黑泽　良宽
刻	终
地点	“黑泽家/当主の間”
内容	哪怕是我的女儿……为了村子……也要举行仪式……为了村子……八重……放弃吧……我也曾经……同样的事……



名称	【珪孔雀石】
持有者	黑泽　良宽
刻	终
地点	“黑泽家”，击破当主后
内容	八重……放弃吧……后出生的我们……只能做为鬼只生活下去……为了村子……



名称	【赤斑点水晶】
持有者	立花　千岁
刻	七
地点	在“立花家/上座敷”击败千岁的怨灵后
内容	有人吗……好黑……好害怕……树月哥哥……救……好黑啊……家里……有好多……出不去了……



名称	【苦灰石】
持有者	桐生　善达
刻	六
地点	“桐生家/あかずの間”，工作台上
内容	那不是人偶……也不是女儿……但是……不杀死的话……就算和女儿一样……如果不杀死的话……两只手、脑袋、眼睛……藏在哪儿……



名称	【青水晶】
持有者	桐生　茜
刻	六
地点	“桐生家/双子の部屋”，看到双胞胎的灵之后
内容	不想杀死……不想杀死……所以……一直在一起吧……再也……不……再也不会杀死谁了……



名称	【薄紫水晶】
持有者	桐生　蓟（人偶）
刻	六
地点	“桐生家/双子の部屋”，击破双胞胎的灵之后
内容	为什么要杀死……不要……不要……为什么……



名称	【あられ石】
持有者	须堂　美也子
刻	二
地点	“逢坂家/書斎”
内容	那个人……在哪儿……对不起……我想见你……一直在找你……



名称	【紅玉髄】
持有者	桢村　真澄
刻	五
地点	在“黑泽家/大広間”见到真澄的灵后去“逢坂家/奥座敷”得到
内容	美也子……所以……不能来……孤单……被杀死……



名称	【ざくろ石】
持有者	鬼ごっこをする少女
刻	八
地点	“逢坂家/客間”，小孩子的灵消失后
内容	好黑……好害怕……谁快来找到我啊……好害怕……好害怕……



名称	【ぶどう石】
持有者	鬼ごっこをする少年
刻	——
地点	“逢坂家/深道”，人偶附近的箱子
内容	快找到我啊……我讨厌一个人……这里……我在这里……谁来……谁来……



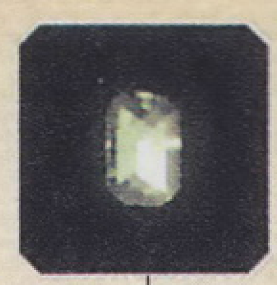
名称	【あられ石（小）】
持有者	鬼ごっこをする少年
刻	八
地点	“逢坂家/奥の間”边缘，小孩子的灵消失后
内容	一个人也没有……在哪儿……大家都把我丢下不管……让我一个人……永远……永远……



名称	【緑水晶】
持有者	沉められた女
刻	二
地点	“囁き橋”击破“沈められた女”后在桥中央拾取
内容	呃……好痛苦……灌进来了……呃……好黑……救命……



名称	【リシア輝石】
持有者	飛び降りた女
刻	——
地点	“桐生家/時計のある広間”，损坏的时钟里
内容	黑暗……来了……要是被卷进去……我也会……变成那样……如果不想那样……只要从这里……跳下去



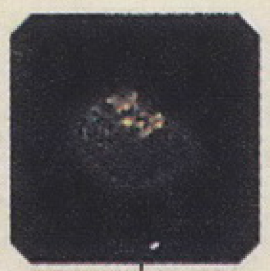
名称	【金緑石】
持有者	首が折れた女
刻	——
地点	“桐生家/渡り廊下”
内容	痛……好痛……有谁……帮帮我……为什么……好痛……好痛……好痛……



名称	【月長石】
持有者	箱に隠れた女
刻	二
地点	在”逢坂家/着物の間”击破“箱に隠れた女”后
内容	闷……黑暗……黑暗……求求你……打开……黑暗……黑暗……打开……打开……痛苦……打开……



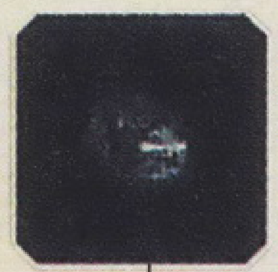
名称	【鈍く光る鉱石】
持有者	宫司
刻	——
地点	“桐生家地下/深道”，崩坏的岩石里
内容	被黑暗包围……村子已经支撑不住了……进来不了……再也出不去……就这样慢慢腐朽……



名称	【黄色く光る鉱石】
持有者	宫司
刻	八
地点	“暮羽神社/境内”，击破宫司后
内容	杀死了……已经……无法挽回了……到底是谁……这样的话……干脆两个人一起……要是让纱重逃走的话……



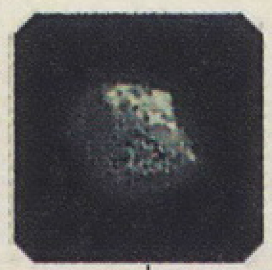
名称	【赤く光る鉱石】
持有者	宫司
刻	四
地点	在“黑泽家/仏間”击破宫司后
内容	仪式失败……八重为什么要跑……为什么没回来……一定会回来的……必须得凑够一对双胞胎……八重……大偿……



名称	【青く光る鉱石】
持有者	宫司
刻	——
地点	“皆神墓地/墓場の隅”
内容	来不及了……就算只有一名巫女……快……快……为了村子……用我们的手执行仪式……杀……杀……杀……



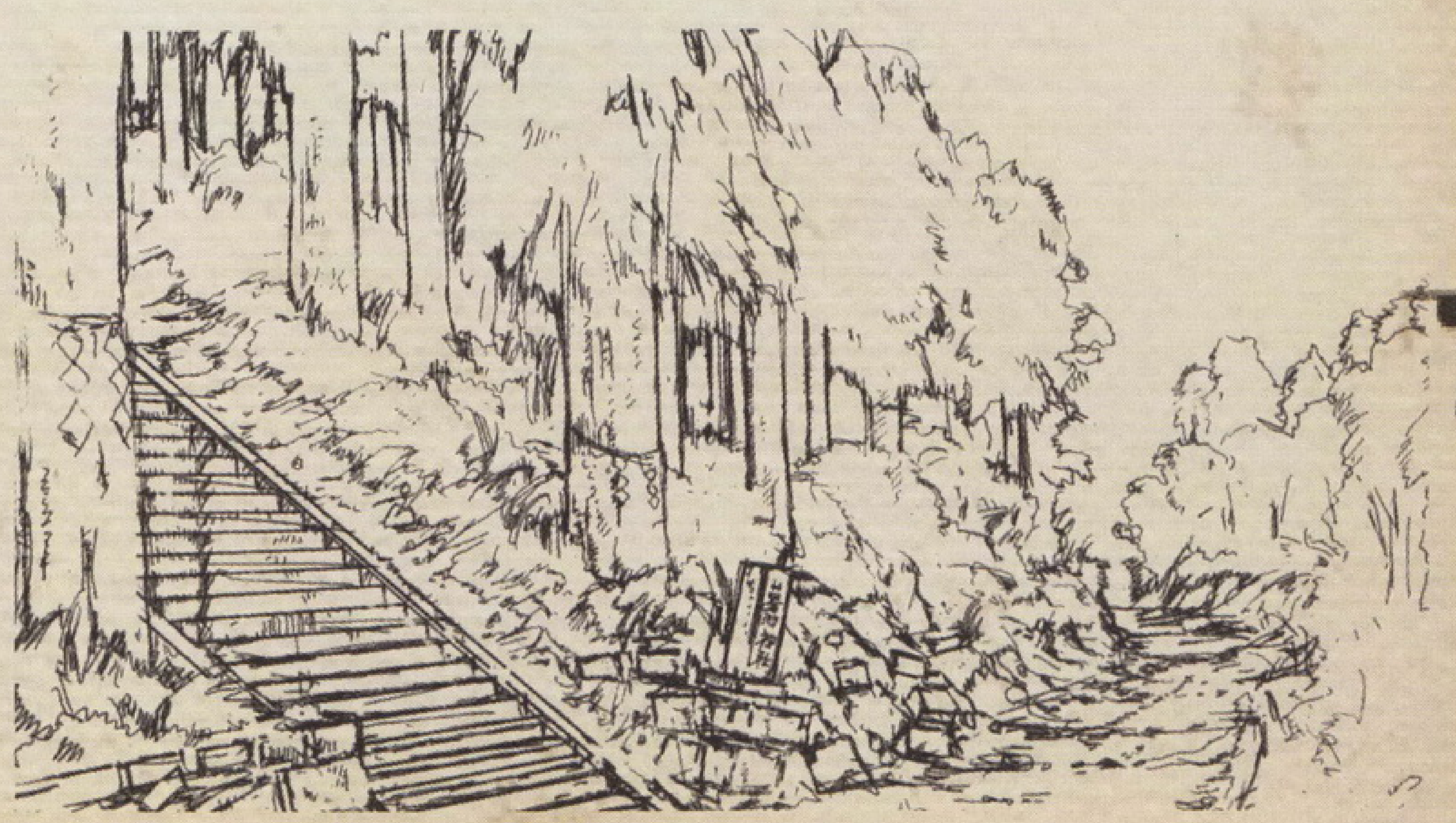
名称	【薄光る鉱石】
持有者	楔に殺された男
刻	三
地点	在“黑泽家/血塗れの部屋”战斗后
内容	楔……楔来了……救命……仪式失败了……纱重……这是……大偿……这个村子完了……



名称	【緑に光る鉱石】
持有者	楔に殺された男
刻	——
地点	“黑泽家/土縁廊下”，走廊的洞穴里
内容	楔来了……没有……楔……那就干脆……把外人当作楔……为了村子……没有其他办法了……



名称	【紫に光る鉱石】
持有者	村人
刻	二
地点	“逢坂家”，动画结束后在槌原家门前击破村民
内容	找到双胞胎……双胞胎……为了村子……再一次……仪式……成了楔的人……找到……巫女……不凑齐两个人就没有意义……



创作零的男人们

茶余饭后开发秘闻



从《零 ZERO》到《零 红蝶》

——《零 红蝶》（以下简称“《红蝶》”）的故事比前作更加回味无穷了。

柴田诚（以下简称“柴田”）：实际上《红蝶》是以我的梦为蓝本创作的。

——原来是这样啊。

柴田：对，那个梦中出现了双胞胎和红蝶，虽然恐怖但却很美。我就是以此为基础，构建了本作的登场角色和世界观的。

菊地启介（以下简称“菊地”）：在决定制作第二作时，我们谈到在《零 ZERO》（以下简称“《ZERO》”）中已经体现出了极高的恐怖感，而且当时的评价也很不错，但有些地方还很平庸。所以我们就认为，如果再努力一些，这个系列也许能成为恐怖游戏的典范，而之后我们创作出来的，就是《红蝶》。

柴田：《ZERO》在游戏开始后进入冰室邸玄关时，会给人一种很震惊的感觉。而更重视剧情的《红蝶》则是主人公们从普通的森林中被引诱到了异世界。本作我们更重视故事的导入。

菊地：我们希望以“双子”、“红蝶”这种相互映衬的事物为基调，来增强游戏的故事性。

柴田：像这种成双成对的事物，只有两个同时存在，才是完整的。但是在本作中，我们想表现出一种只有失去才能得到的悲哀，一种不同于《ZERO》的恐怖。在内容方面，为了能让玩家感到故事与气氛的恐惧，我们也是极力压抑着的。

菊地：在这方面，我们削减了前作中的道具要素，并增加了一些全新的东西。

柴田：《ZERO》和《红蝶》的恐怖在质上有一些很微妙的差别，改变这个“质”确实很辛苦。

菊地：到最后，我们能够想到的最恐怖的东西是“人的想像力”。不管给玩家看多么可怕的CG动画，都不如让他们自行想像更为恐怖。看到全部，远不如只见一点或似见非见更可怕。

柴田：我们还加入了一些在画面中一闪而过的处理方式。

——《红蝶》的动画也比前作更加漂亮了，所以也得到了很多女性FANS的支持吧？

柴田：没错，这正是我们的目标（笑）。我们经常跟动画制作人员说，本作不仅是单纯的恐怖，还要在恐怖中体现出美。即使是在最为恐怖的地方，也要让人们感受到日式的幽玄之美。

——天野月子小姐演唱的主题曲《蝶》也让人印象深刻啊。



菊地：说起主题曲，原本在《ZERO》中我们就想加入了。而决定启用天野小姐，是柴田的热切期望。

柴田：我一直都是她的FAN，第一次听她的单曲《箱庭》时，就觉得她的声音犹如天籁，所以后来便毫不犹豫地选择了天野小姐。

菊地：天野小姐正式同意后，为了方便她写歌词，我们还写了一份以双胞胎姐妹为中心的故事梗概。

——歌曲的创作很曲折么？

柴田：天野小姐的歌曲中蕴含的世界观可能与《ZERO》的更为接近，但这首歌无论是歌词还是曲谱，都无可挑剔。

菊地：我们还担心会不会有什么意外情况，但主题曲确实很不错。

柴田：天野小姐也挺辛苦的。

被删节的恐怖

——《ZERO》和《红蝶》虽然都很恐怖，却没有那种让人厌恶的感觉，这一点是非常重要的，请问这里有什么特别的地方么？

菊地：说是避免过于恐怖，倒不如说是尽量避免猎奇。由于影像制作人员很擅长这方面（笑），所以有很多过于骇人的情节都被删掉了，还有一些设定也改变了。

——比如说哪些部分？

柴田：《红蝶》中有很残酷的设定，但我们并没有制作出具体的情节。

菊地：对，有不少都是候补情节。比如我们就想过在制作楔的仪式上切割肉身的情节。

柴田：还想加入纱重站在尸山血海上狂笑之前的一段屠杀情节。

——哇！太可怕了！

菊地：其中最让我毛骨悚然的就是把制作“忌人”的过程做成动画这个提案，那可是把他们的眼睛缝上的镜头啊。不过还好立刻就被否决了……因为实在是太痛苦了。

——确实，光听着都觉得痛苦。

菊地：至于为什么没有加入这些情节，理由就是：不要加入具体的恐怖镜头，让玩家去自行想像，“这里到底发生过什么？”、“这里到底怎么了？”

——让玩家自行想像，恐惧感就会加倍吧。那么请问被删掉的骇人影像都有哪些呢？

菊地：在《ZERO》中，有“目隐鬼仪式”的情节，那里其实还有后续。血从眼睛里喷涌而出的镜头非常可怕，而更为诡异的是那声音。虽然从这方面来说做得不错，但确实是太过了。

柴田：《ZERO》的仪式镜头中有各种被删掉的情节，不过在正式版中玩家可以自行想像，所以删了的话更好一些。

菊地：在“裂绳仪式”上本来也有痛苦的猎奇镜头。

柴田：对，绳之巫女的四肢和头被绳子绑住，那些绳子拴在特殊机关上，不过在正式版中这段情节就到此为止了。

菊地：实际上这里也有后续的。身体被撕扯的女性撕心裂肺的惨叫、被撕裂的声音，以及之后四分五裂的尸体掉在地上……不管怎么想，这么让人毛骨悚然的镜头都不能当商品拿去卖吧（笑）。

柴田：说起来《ZERO》中还有被完全删节的镜头呢。

菊地：你猜冰室家当主手里提的那个包袱里装的是什么？

——呃……是什么？

菊地：那原本不是包袱，而是一个滴血的头颅。不过柴田一直宣称那其实是"头颅状的手提包"（笑）。哪有滴血的手提包啊！

柴田：所以嘛，最后就做成一个包袱了，只保留了包着头颅的感觉。

更真实的灵，更真实的"《零》系列"

——听一些看到过灵的人说，在游戏中出现的幽灵都相当真实。

柴田：以前就听人说过，他看到的灵就是游戏中的感觉。不过就我自己的灵体验来看，还是稍有不同的。实际上，盯着幽灵的某个部分看，那部分就会变得模糊。比如说，一直看着脸，脸就会模糊，但其他部分却很清晰。如果把目光转移到别的地方，那地方就会模糊不清。不过，用电脑是不可能把这些表现出来的，而且真正的幽灵移动速度要更慢一些。

——讲得很具体啊。在开发过程中柴田先生的周围也发生了灵异事件么？

柴田：嗯，像是公司的荧光灯突然碎了，在我房间里出现女性幽灵之类的、发生了各种各样的事。不过最让我惊讶的还是在包里发现了应该是属于那个女性幽灵的长发。

——听说您最近搬家了？

柴田：搬了（笑）。搬家之后就没再出现过灵。（其实后来又出现了。所以说柴田诚这个人本身就很诡异……）

菊地：那间屋子是公司宿舍吧……

——是这样啊。

柴田：是啊，所以之后加入的新员工就要在那里生活了。

——那下作就要由那个新员工提案了吧（笑）。请问各位有没有制作下作的计划呢？

菊地：当然要考虑以后的计划。而且下作肯定会是一个完全不同的故事。

——只是个人的妄自猜测，《ZERO》和《红蝶》中的登场角色都有联系吧，那么"《零》系列"下作也是如此么？

菊地：谁知道呢？

——"敬请期待"吗？不过像这样的续作，其乐趣就在于与前作的关联吧。

菊地：重要的是射影机的联系，而就算人物之间没有关联，我们也希望它能成为续作。

——那么各位还会挑战以恐怖为主题的游戏创作么？

柴田："究极的恐怖"这方面恐怕已经想不出来能超越《ZERO》的主题了。作为"《零》系列"的续作，无论是主人公、舞台、灵还是在表现手法方面，我们都有很多想做的事。不过现在还是秘密……

菊地：在《ZERO》和《红蝶》中我们领会并构建了空间演出技法、恐怖的配置平衡设计等，不过我们还想让"游戏"与"恐怖"进一步融合。以前在技术和企划方面有一些无法解决的问题和无法实现的要素，针对玩家的操作，通过对射影机和效果系统等的改善，现在这些都可以解决了，不过还不能过多透露。

——明白了。那么最后请二位向"《零》系列"的FANS提供一些好的游戏建议。

柴田：大家在游戏中的各种地方转转吧。虽然很恐怖，但一定会有一个地方能让大家感受到冰室邸和皆神村的魅力所在。这样的话，就不单是在操作角色移动了，大家还能感到心情舒畅。请各位玩家一定要体验一下，我也是一直这样玩的。

菊地：这个游戏会根据玩时的环境不同而有所改变。可以和情侣、朋友一起关上灯玩，挑战自己的胆量；也可以一个人带上耳机玩。各位玩家如果能根据自己的喜好来享受这款游戏，我会非常高兴的。

——今天非常感谢二位。



开发余谈‖印象歌曲

通过歌曲来看待《零》

由天野月子小姐演唱的《蝶》，其中包含着开发人员对《零》的种种情愫。

存在于《蝶》里的《零》……

在《零 红蝶》结局处响起的由天野月子演唱的《蝶》，将澪和茧的心情、以及《零》的世界观绝妙地融入到了歌词当中。当众多Fans还沉浸在一周目最后那个冲击性场面的余韵中，又在此时听到《蝶》这首歌，便毫无抵抗之力地被这个世界所深深吸引。

这种可以看作是奇迹般的联动性，掌握着其关键的便是《零 红蝶》导演柴田所写的一个概要，说起来它正是为了让天野创作印象歌曲才写下的。而这篇概要也忠实反映了柴田对印象歌曲的创作意图和要求。

那么柴田想要在印象歌曲中传达的意图到底是什么呢？这份意图指的是澪和茧二人的心情、以及被诅咒的悲惨命运吗……？本页将为您阐述通过《蝶》所能观察到的《零》的另一面。

蝶

作词·作曲/天野月子
编曲/户仓弘智

地下に潜り穴を掘りつづけた
どこへ続く穴かは知らずに
土に濡れたスコープを片手に
君の腕を探していた

つぎはぎの幸せを　寄せ集め蒔きながら
君の強さに押し潰されてた

焼けつき
焼けつき
剥がれない掌の跡
ちぎれた翼で朱く染まる雲間を裂いて
上手に羽ばたくわたしを見つけて

繭に籠もり描いた永遠は
どこに芽吹き花開くのだろう
朝はやがて闇夜を連れ戻し
わたしの眸を奪っていく

月灯り
手探りで重ね合い縺れては
君の在処になれると信じた
燃え尽き
燃え尽き
戻らない約束の場所
ちぎれた痛みで黒く染まる大地を駆けて
上手に羽ばたくわたしを見つけて

叫んでも聞きえぬなら
その手で壊してほしい
まだわたしを「わたし」と呼べるうちに
抱き止める君の腕が穏やかな塵に変わる
ただ静かに
天を仰いだ

焼けつき
焼けつき
剥がれない掌の跡
ちぎれた翼で朱く染まる雲間を裂いて
燃え尽き
燃え尽き
戻らない約束の場所
上手に羽ばたく私を見つけて

天野月子对印象歌曲的看法

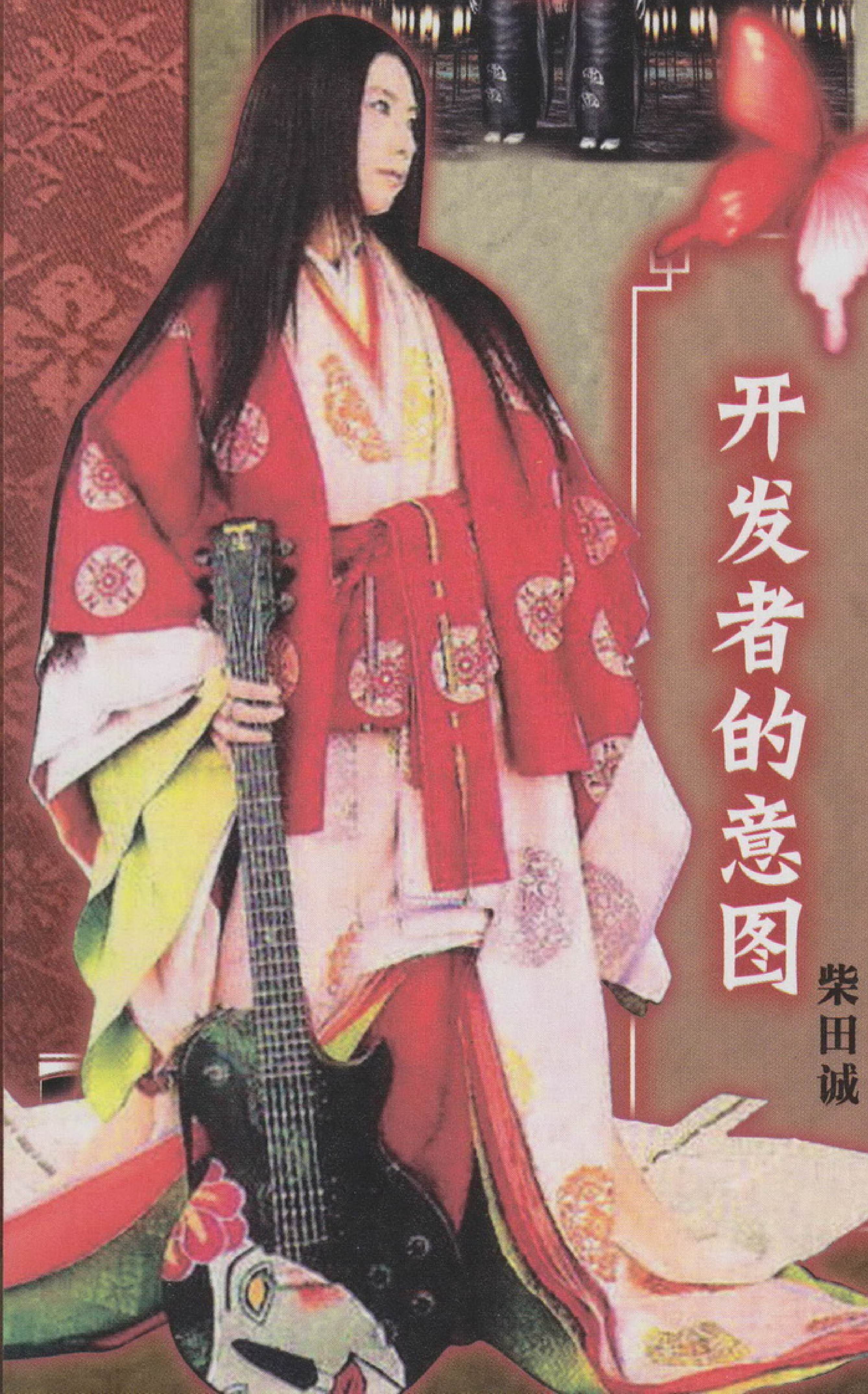
《蝶》 多么令人寂寞的游戏啊。

这份"寂寞"和小时候感到害怕时那种"不管是谁都行，好想快点把这种恐惧告知于他"的感觉很相似。

孤独感等同于恐惧。当时伸过来的那只手的温暖，至今我还记得。

那么，在失去那只援助之手的时候，当茧的手从澪身上离开的时候，在那样的情况下，如果是我，会抱有怎样的愿望呢？

我思考着这个问题，便写下了这首歌曲。



开发者的意图

柴田诚

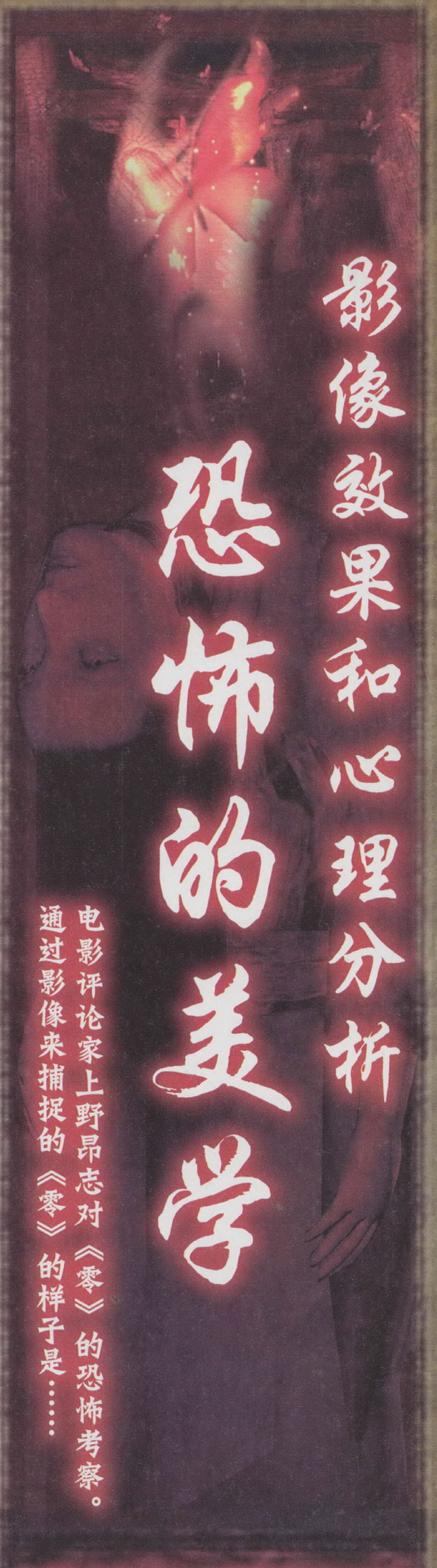
当制作人菊地告诉我想在《零 红蝶》里加入印象歌曲时，我立刻想到的就是"非天野月子不可"。如果要在《零》这个游戏里加入歌曲，不能是歌本身和游戏内容相背离、只有"形"的印象歌曲，而必须是歌和游戏中的剧情相互影响、能缔造出一个特定世界的作品。

自从听了出道曲《箱庭》以后，我就觉得天野小姐歌里的世界和《零》的世界在某些地方拥有一种共同的深刻，所以在得知决定就找天野小姐的时候感到很安心。然而天野小姐创作的歌曲不仅和游戏相互影响，甚至具有了凌驾于游戏之上、并使其为之撼动的力量。在创作印象歌曲的过程中，确实也通过剧情和设定吸取了灵感，但这首歌绝不仅仅是单纯照描游戏剧情那么简单。

以蝶、二人的关系及游戏的概念为基础，这是天野小姐对自己的世界进行了一番苦苦探索之后完成的作品。所以我也把这首歌先放到一边，进入自己的世界，用游戏这种方式来进行探索。包含了一切的《零 红蝶》结局，是天野小姐和我从两个方向朝同一个世界潜入、在最深处得以瞬间相触而创造出的奇迹般的产物。观赏这款游戏结局的人，请一定要再听一遍《蝶》，品味一下歌词的含义，然后再玩一遍游戏。通过《蝶》和《零 红蝶》的反复熏陶，相信你们一定能够体会到那种深刻。



天野月子。于2003年11月12日推出《零 红蝶》的印象歌曲《蝶》。座右铭为天真烂漫，爱好摄影、插画、游戏等。



影像效果和心理分析 恐怖的美学

电影评论家上野昂志对《零》的恐怖考察。通过影像来捕捉的《零》的样子是……

《零》的世界和恐怖电影的传统

电影评论家 上野昂志

《零 红蝶》的世界

《零 红蝶》的故事从森林里开始，像这种不可思议或是恐怖的故事，过去必定是发生在森林里或是山里。大海的话首先编不出这样的故事，在海上，视野一下子开阔了许多，不可能出现一个无法辨识的怪影嗖地一下从眼前横穿过去的景象。而在森林和深山中，树木一类的事物会不断遮挡人的视线，稍微一个不注意，刚才还跟自己在一起的人就突然不见了，这时便忍不住大声呼喊。要是得到了回应还好，倘若不是这样的话，心里就会立刻紧张起来。前往深山或森林郊游时，不都有这样的经历吗？

更可怕的是，那个人的身影明明在树荫中时隐时现，但叫他却不回头，也不给任何回应。确定他是可以听到声音的，但就那么脚不停歇地飞快跑掉了。慌忙追上去拍着他的肩膀喊道“XXX”，好了，他回过头来了，谁知却完全是另外一个人……发生这种情况，如果是在白天，最多会因为不好意思而说一声“啊，对不起”，但要是到了傍晚时分……肯定会感到毛骨悚然。

在《零 红蝶》当中，姐姐茧一边拖着疼痛的腿、一边追赶着蝴蝶独自跑进森林深处，而妹妹澪怎么追也都追不上，恰好就是这种感觉吧？由于茧的灵感很强，因此大概是被什么诡异的力量牵引而去的，这时渐渐落到后面的澪，她的心情就可想而知了。如果从一开始就只有一个人还另当别论，但两人中的一个先跑掉了，剩下的那个便会觉得很不安。这种感觉在导入部分经常出现。

人类在遭遇到不明事物时通常会感到恐惧，反过来，当自己非常熟悉的事物突然和之前完全变了个模样时，也会受到恐惧的侵袭。明明拍的是好朋友的肩膀，对方一回头却发现是不认识的人，光是这样就足够让人紧张得心怦怦跳，如果再加上那根本不是人类的话……

这个时候，自己日常的感觉、以为今天还像前一天那样的无意识前提便轰然倒塌，世界也忽然改变了面貌。所谓和异界相遇，大概指的就是这种情况吧。异界不是什么特殊的场所，它就紧挨在我们平时生活的日常世界的旁边，有时候是我们一不留神走远了，有时候则是不小心闯进去的。

在《零 红蝶》中，两姐妹被茧的灵感所引导而误闯进了从地图上消失的村庄，这样的故事在以前的民间传说里有很多，而且地点必然是在深山。于是有的人就这么闯进去再也没有回来，有的人则平安无事地归返了。然而当再次造访此处时，却发现到处都没有这个村庄……澪和茧也闯入了一个这样的村庄，但那里面的并不是普通的人类，而是死者的怨灵和活人的冤魂等这类恐怖的东西。





一切无疑都是制作者们的构思，虽然两姐妹同为主人公，但妹妹澪却要保护姐姐茧，这样的设定很有趣。如果这是一对姐弟，当然就要变成姐姐保护弟弟，但这款游戏并不是这样。灵感强的姐姐引导着妹妹走进了从地图上消失的村庄，可是刚一踏入那里，姐姐就因为灵感的缘故感应到村里的怨灵们，也就是被拉到了那一边去。最后在妹妹的保护下，才总算回到了这边的世界。虽然不知道为什么会这样，但这个设定倒是挺有趣的。而除了姐妹俩的性格区分，还有一点我们不能忽略的是，这对姐妹是双胞胎，这样一来就有了个双重性。

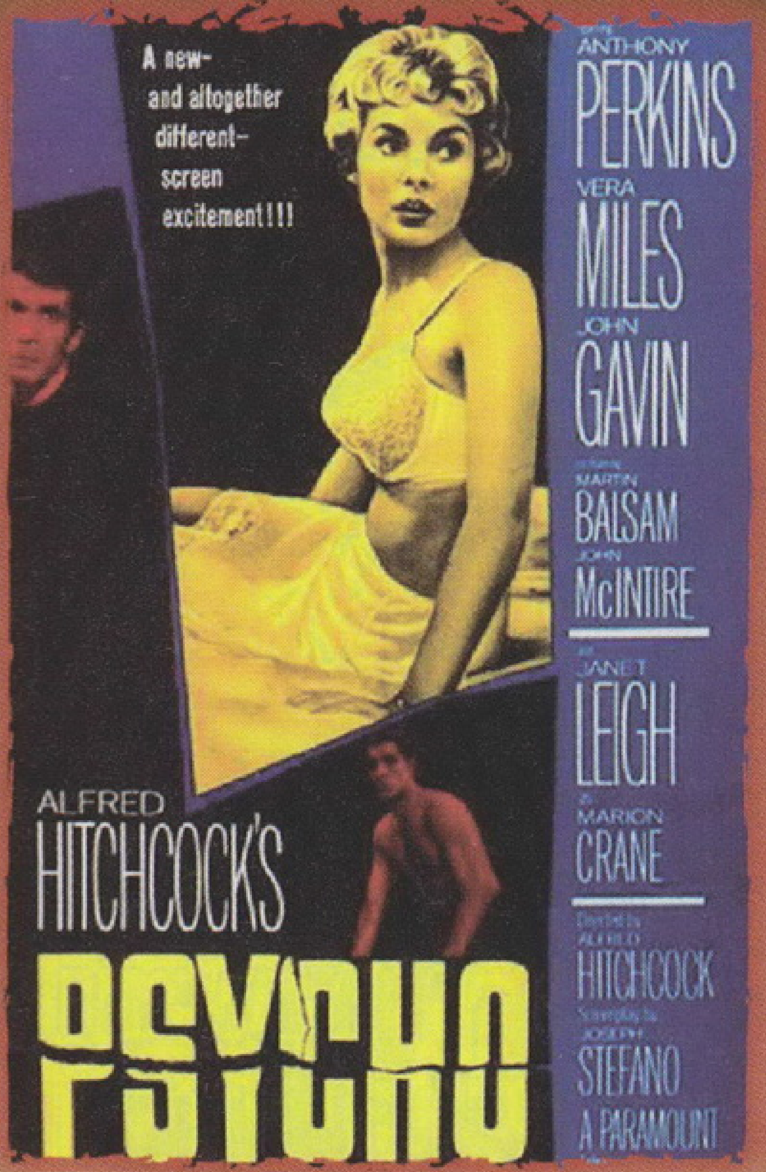
这种双重性似乎跟这个故事的架构有着非常深的关系。比如在姐妹俩之前，有一名地质学者失踪，其恋人为了找到他而进入村庄，便跟澪和茧二人进入村庄构成了双重性，就像在双胞胎姐妹被当成村里祭祀的活祭品这件事上也有所重合那样。那么，成为了活祭品的双胞胎大概就是澪和茧的前身……关于这一点，如果热衷于游戏的话可能不太会注意到，但作为故事来看是很有趣的地方。

上野昂志（うえのこうし）

电影评论家，日本记者专门学校讲师。1941年出生于东京，现居东京。从1966年开始从事评论活动，借1968年电影评论杂志《CINEMA69》创刊之际，与莲实重彦、山根贞男等人专心致力于电影评论工作。

【主要著作】

《沉默的》（71・青林堂）、《铃木清顺电影大全》（86・立风书房・编著）、《电影全文1992～1997》（98・littlemore）、《写真家 东松照明》（99・青土社）等。





不过说到最恐怖的，还是要数姐妹俩进入的村中房屋，特别是那间古老民宅的内部。澪所步行的走廊、台阶、以及往往会让人犹豫是拉开还是推开的门……在恐怖电影经典之作——希区柯克的《精神病患者》中，安东尼·博金斯居住的古老宅邸就有着怪异的外观，一眼看过去就让人觉得像是要发生什么恐怖的事。实际上，进入那里的侦探也在上楼梯的时候突然被一个老太婆用匕首杀死了。而要论恐怖影像的妙趣，我认为就在于如何利用建筑物及其内部空间制造出相应的氛围。

当然了，像日本过去的幽灵那样走夜路时忽然在柳树下出现这种也很可怕，但真正可怕的还是家里吧，因为没有可以逃跑的地方。而且在家里是没办法看清楚的，走廊深处的昏暗导致即使藏有什么我们也不知道，打开紧紧关闭的板门，也不知道是不是会有什么东西突然蹿出来。可以说，在奇怪的房屋这个异空间当中存在着数层异界。对于这一点，《零　红蝶》也做到了不遗余力。实际上，看到澪一边保护姐姐茧一边穿行在若干宅邸之间，总觉得她会误入没有出口的迷途。

此外，我认为这部作品在视觉方面下了很大工夫的是出现在澪她们面前的灵，走廊深处不是忽然出现了白影一样的东西吗？走到近处一看，轮廓瞬间就变得清晰起来，但紧接着又迅速消失了。这是黑泽清、鹤田法男的恐怖电影以及影像导演经常用到的手法，要说从画面上看有什么可怕的，那就是模糊的影子状物体立起来时最可怕吧。例如黑泽清的《回路》开头，有一场戏是女主角造访一个既没有联络也没有来公司的男人的公寓，当她进入房间以后，发现里面没有任何人，不过录像机却开着，正在播放意味不明的画面。然后女主角突然转头朝向房间的另一侧，隔着塑料帘子看到了一个模糊的人影。当时看到这个场面，我就不禁感到背脊发凉。而《零　红蝶》里的灵的出现方式，也仍然遵循了这样的路线。

当然，如果清楚地出现了脸，有时候也是很可怕的。其中的代表就是《四谷怪谈》里的阿岩了。不过就算告诉说"好可怕！"，年轻人可能也不了解。这原本是一个叫鹤屋南北的人创作的歌舞伎演出节目，电影也拍过好几次，其中最强的杰作便是导演中川信夫执导的《东海道四谷怪谈》。



恐怖电影的传统



故事说的是一名叫民谷伊右卫门的赤穗武士迷上了武士家四谷左门的女儿阿岩，进而杀掉其未婚夫并将其占为己有，然后带她一起离开了江户。谁知浪人生活过得落魄潦倒，又获偶然施救的商家女所倾慕，便开始嫌弃阿岩。于是假称对阿岩的疾病有效，骗她饮下毒药，顿时见阿岩的变成了一副十分可怕的脸孔，最后竟然还把不伦之罪转嫁给阿岩而将其杀害。从此以后，阿岩的亡灵便附到了伊右卫门的身上。

这位被骗饮毒药的阿岩，在经历了一番痛苦之后去照镜子时，发现自己的脸变得异常丑陋可怕。这是非常恐怖的一个场景，阿岩先是用手捂着脸喊"好痛"，接着移开手去照镜子，里面却赫然映出一张令人不敢再看第二眼的脸。这正是之前谈到过的"原本熟悉的人变成了完全不同的人"的那种恐怖，吓得我在电影院都忍不住尖叫起来。综上所述，《四谷怪谈》里的阿岩，实乃充分体现了画面上清楚出现脸的可怕之处。

不过，像阿岩这样的例子并不多。国外电影中最经典的恐怖片一般是出现怪物，代表就是吸血鬼德拉古拉、狼人、弗兰肯斯坦之类的。其实德拉古拉与其说他可怕，倒不如说是很美型（最近越来越有这个趋势）；而怪物方面就是弗兰肯斯坦了，他完全就像个七拼八凑起来的机器人，看习惯了就不觉得可怕了，而且狼人在由人类的脸转变成狼的时候，虽然会看得人心里咯噔一下，但终归只是狼而已，并不会太可怕。因此相比之下，阿岩要可怕得多。

而到了斯蒂芬·金的现代恐怖时代，光靠出现一张脸来吓人的作品已经没有了，之后又因为都是玩心理恐怖，所以让人感到更加害怕的便不再是脸了。就"一出现就可怕"这方面来说，还是要数《东海道四谷怪谈》里的阿岩为世界最强啊。

不过那也是因为阿岩本来是个美人，所以饮下毒药后的变脸才显得异常恐怖。日本还有一个叫《牡丹灯笼》的鬼怪故事，这个虽然没到达《东海道四谷怪谈》那种程度，但也经常被拍成电影。每天晚上，女孩的幽灵都会发出呱嗒呱嗒的木屐声前往喜欢的男子身边，虽说是幽灵，但还是很美丽的。也就是说，不是美人就成不了幽灵，这是日本恐怖电影的传统。不过"恐怖"这个词还是这二十年来才得以普遍使用的，之前都叫"鬼怪电影"或"怪奇电影"。从这个意义上说，日本的恐怖电影算是很早之前就兴盛起来了。

这些"鬼怪电影"，大致可以区分为像《四



谷怪谈》这样的幽灵类、以及变身动物类（比如猫什么的）等两大系列。而后者中尤为知名的，多是《怪猫有马御殿》、《怪猫冈崎骚动》之类变成怪猫（也就是猫妖）后袭击人类的故事。通过主演这些电影，女演员入江隆子一举成名，为此还在战后的一段时期被人称作“怪猫女演员”。不过原为华族出身的她，本人可是个大美人呢。接着，她作为在战前已经走红的大明星，又参演了多部名作。也就是说，就算变成猫妖去袭击人类，也必须是个美人才行哦。在这一点上，《零 红蝶》里的澪和茧也是一对拥有美貌的姐妹，因此算是很好地遵守了日本恐怖电影的传统。

当然，不仅仅是以美丽的双胞胎姐妹为主人公，成为故事舞台的山、从地图上消失的村庄、村里举行的祭祀这些，都是和日本的民间故事及传说相关的。该村庄的面貌及房屋的构造，也渗透着如今早已失传的浓厚日本风情。就这一点来说，这真的是一部极具日本特色的作品。至于“美丽的恐怖”这一概念，姑且不论是否有意为之，但的确能让人感觉到它对于日本鬼怪电影传统的继承。

《零》在好莱坞的电影化



然而有趣的是，据说该系列的第一作《零 ZERO》还要在好莱坞拍摄电影。尽管这非常可喜可贺，但我还是有点担心到底会怎么去拍。不管是身为主人公的兄妹俩，还是古老的日式房屋、村里的仪式等，都不知道会成什么样子。对我们来说不用去直接了解也能切身感受到的那个地方风俗仪式，他们会采用怎样的手法呢？美国毕竟是基督教社会，虽然存在着多种宗教派系，但终究无法摆脱一神教的思考方式。所以单纯地有些担心会被搞得像基督教异端派一样。说起来，如果变成正统对异端的战斗，也就是典型美国式的正义或邪恶，那就显得太肤浅了。因为这个仪式虽然既有恐怖，又包含着禁忌，但决不是邪恶。就算会让人刻意忌避，但也和我们自身存在着某种联系，具有本能般的吸引力，这便是它的双重性所在。而基督教徒是否能够很好地理解这一切呢？我深表怀疑。

不过虽然怀有不安，可乍一看就是在讲述一个小地方故事的《零 ZERO》，既然会被好莱坞拍成电影，说明这部作品还是有着超越地方色彩的普遍性吧。与此同时，从另一个角度来看，好莱坞大概是无法凭自己的能力想出这种故事的。也就是说，心理恐怖之后的恐怖要怎么表现，他们是没什么谱的。其实这也不难理解，多重人格性质的恐怖，说到底还是大脑中的思想活动，即便和什么犯罪行为相关，即便可以描绘成结果事件，也只能在大脑内部进行描绘而已，到了某个阶段就编不下去了。

关于这一点，在日本的话，就算都市生活环境和美国没什么区别，但只要稍微深究一下，就能挖出各种民间故事和传说。即使没有特殊的信仰，也可以在神社抽签、接受祓除。也就是说，生活在现代的人们个个都不会去特别留意，就算没有具体的记忆，在潜意识中，近代以前的各种记忆也还保留着。深山里有间旧房子，某个时候突然连同居民一起消失了……每当有类似这样的描述，听的一方会在脑海里浮现出对那里的具体印象，便是这个故事的基础至今仍然存在的证据。这并不仅仅是恐怖，更是赋予创作的巨大力量。所以今后想要进行创作的朋友，最好都对其多认识一些，多重视一些。日本能在动画和游戏上彰显强大实力，也是拜这些我们看不见的土壤所赐。






零
―刺青ノ聲―

黑泽怜

23岁的自由摄影师，在之前的一场交通事故中，她的男友优雨不幸丧生，而痛失所爱的这份创伤直到如今还无法在其心头愈合。

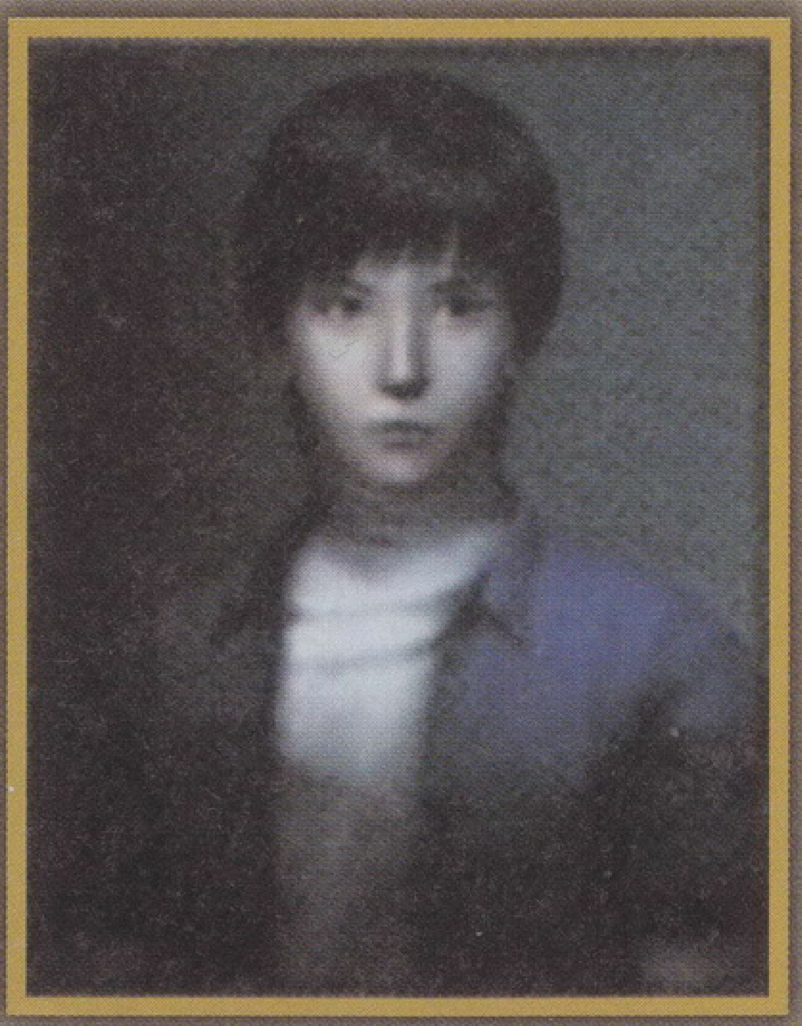
为了工作，怜来到了一个被人称之为“鬼屋”的废墟。在这里，她看到了本不该存在于现实中的人影，而且在这片废墟里所拍摄的相片里，怜竟然惊愕地看到了本已死去的优雨的身影。而从那一天起，她便进入了沉眠之家导致的噩梦中。

在解除了久世零华的怨念后，怜在常世之海中看到了优雨。她本想祈求男友带自己一同前往那个世界，但优雨却拒绝了她，并且将怜身上的刺青之痛都转移到了自己身上。

“如果你死了的话，我就会立即消失无踪。但是，只要你活着，我就会永远地活在你的心里。所以……我希望你能够活下去。好好……活下去……”







麻生优雨

黑泽怜的未婚夫，民俗学、哲学、文化人类学的编辑。优雨与怜在大学时代认识，毕业后开始了同居生活。由于工作关系，优雨认识了天仓萤以及真冬，并与两人成为了好友。优雨人如其名，是一个文静、温柔，有如宁静的雨一般的人。但在那个雨夜中，他不幸在车祸中失去了生命，

雏咲深红

《零 ZERO》的主角。在失去兄长数年后，深红也逐渐从那个打击中回复到了平稳的日常生活。在哥哥好友优雨的介绍下，深红成为了怜的助手，并与后者住在一起。但是，她对哥哥的思念却没有丝毫削弱。当受到沉眠之家的诱惑后，深红又一次回到了那噩梦般的世界中，并自愿追随哥哥（幻影）的脚步去到了另一个世界。多亏怜最后消除了沉眠之家的悲剧以及久世零华的怨念，深红才得以苏醒过来。





天仓萤



《红蝶》中天仓姐妹的叔叔，26岁。他是怜死去男友——优雨的好友，并曾接受过他的委托，而且他也认识深红的哥哥真冬。身为都市幻想小说家的他一直在收集小说线索，而为了唤醒昏迷不醒的澪，他也来到了那个神秘的“鬼屋”。萤的灵力非常弱，不过丰富的知识以及卓越的行动力则是他最强有力的武器。天仓萤的相貌与秋人非常相似，我们有理由相信那正是他的前世，而久世镜华也正是因此才会对他穷追不舍。



久世零华

最后一任刺青之巫女，原名雪代零华。由于零华的家乡遭遇飞来横祸，她的所有家人全都在灾难中死于非命。此时，久世家的当任家主久世夜舟收养了她，将她带回了久世家。零华自此改姓为久世，并成为了刺青之巫女。

在还姓雪代的时候，零华与久世家自小抛弃的男子乙月要（久世要）成为了恋人。当零华家乡发生惨剧时要还在外地，而当他闻讯急忙赶回来时，零华已经成为了刺青之巫女。

在执行完刺魂之仪后，零华被抛入了奈落之底的神社中。她的声带已因痛苦而被扯断，四肢都被刺青木牢牢钉在了地上。但令她惊讶的是，要竟然偷偷跑入了这里想要将她救出去。可是，当久世夜舟在要的背后毫不留情地将利刃挥下时，零华的笑容僵在了脸上。

“对了，这一切……都是梦……都是个恶梦而已吧……只要我醒来的话，要一定就会陪伴在我身边，只要我醒来……”

“我……要醒过来！”

伴随着这声撕心裂肺的怒吼，痛苦的刺青如血丝般刺入了零华的眼睛。

黄泉之门应声而开，无穷无尽的痛苦及怨念伴随着女子的绝望向这世间席卷而来。

破戒，自此发生。



乙月要

久世镜华与柏木秋人之子。由于久世家是母系家族，而久世之宫里也不允许有男性的存在，如果生下男孩的话就会被毫不留情地投入井中作为祭祀，因此镜华忍痛将这个取名为“要”的婴儿放在河水中让其漂流而去，祈祷能有人发现他并将其收留。为了能在日后与自己的孩子再度相认，她特意在婴儿身旁放了一对耳环中的一只。但那时的她根本就不敢相信，自己的孩子竟会在十几年后以民俗学者的身分真的再度回到久世家。

为了寻找已经成为刺青之巫女的零华，要来到了久世家，但他却根本就不知道这里其实就是自己真正的家族。知道他真实身分的只有一个人——久世镜华和其他人生下的女儿雨音。在雨音的暗中协助下，要通过秘密通道来到了举行刺魂之仪的刻宫，并且更是来到奈落之底，亲眼见到了全身已经被刻满刺青，四肢被钉在地上进入了沉睡中的恋人。

察觉到乙月要行踪的久世夜舟在零华面前杀死了要，而这也导致了之后无数悲剧的发生……

柏木秋人

一名民俗学者，在受到久世家的邀请后来到了那里进行调查。在那段日子里，他与镜华相恋并发生了关系，但也失去了利用价值，而被久世家当作了举行仪式的活祭品（对外宣称是流放）。



久世镜华

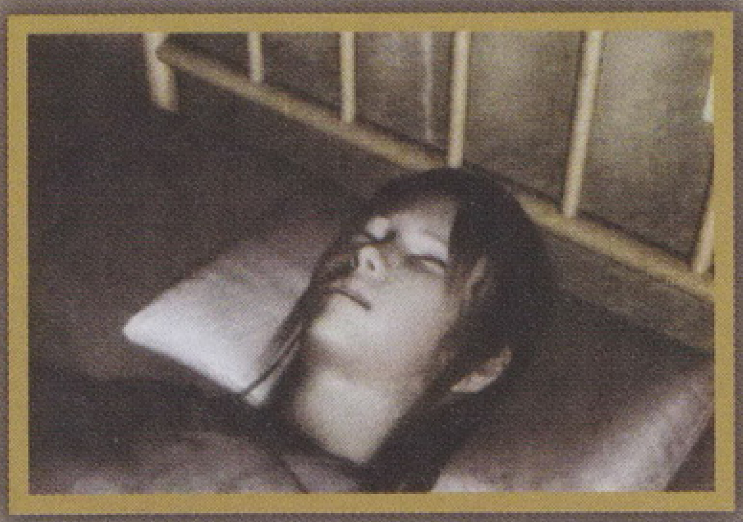
为了令家族得以繁衍生息，家主会定期将久世家开放，准许一些男性民俗学者前来，并在暗中派家族中合适的女性与这些人欢好，久世镜华就是这些合适女性中的一人。她与被批准进入久世家的民俗学者柏木秋人相恋并发生了关系，之后，秋人成为了久世家举行仪式的活祭品。不过镜华则一直认为自己所爱的人只是被赶出了这里，因此一直在久世家痴痴地等待着他有一天能重新回到这里。

不久之后，镜华生下了要，并忍痛将自己的孩子放在河水中让其漂流而去。之后虽然镜华又在家族的命令下与其他男子生下了雨音，但她对秋人的爱却始终没有改变过。即使是在死后，她依然守候在梳妆台前，等待着不知何时才会回来的恋人……

久世夜舟

久世之宫的家主，仪式的执行者。为了不让仪式失败，她杀死了潜入奈落之底的要，却没想到因此导致了破戒的发生。由于近距离承受了刺青之巫女的诅咒，夜舟陷入了常人无法忍受的痛苦中，但此时的她并没有丧失理智。她挑选集合了来自各地最优秀的寺院神社工匠，让他们建造一个巨大的屋邸将久世之宫包围起来，以将自己家族封印在黑暗中的方式来封住因为破戒所导致的刻宫溢满的瘴气，而这个巨大的屋邸则被称为“狭间之宫”。

泷川吉乃



26岁，出事前两个月刚刚与男友订婚，并准备于半年后举行婚礼。她这次是与全家人以及未婚夫乘机一同外出旅游的，但在那起坠机惨剧中，她的父母、亲友以及未婚夫都告罹难，只有她一人侥幸活了下来。

由于对死去的家人的愧疚及悲痛，泷川吉乃被吸引进了沉眠之家中，并在最后化为焦炭消失。

葛原莳枝

在丈夫失踪后，这位女子每天都会带着女儿上山寻找丈夫。虽然她知道丈夫已经凶多吉少，但为了不让女儿担心从来没敢告诉女儿自己的想法。由于对丈夫的思念，她也被引入了沉眠之家。

葛原梢

葛原莳枝的女儿。在一次与父亲上山游玩时，父亲为了帮她捡球不慎跌落山崖，但她却不敢告诉母亲真相，每天都与母亲在山间寻找明知已死的父亲。由于对父亲的思念及愧疚，她与母亲一同被引入了沉眠之家。



鸣海天涯

守谷家最后的木工头，是上代宫大工留下来没有成为忌柱的人。在破戒发生后，他建议当主修建沉眠之宫以及使用人柱（将工匠作为祭品）。在一切完成后，鸣海天涯杀死了所有工匠，而后自杀。



浅沼切子

23岁的女子。在一起入室抢劫事件中，她的父母及弟弟惨遭杀害。在紧急时刻，父母将切子藏在了壁橱里，这才令她幸免于难。四天后，接到邻居报案的警察赶到了浅沼家，这才将一直从那时起就一直躲在壁橱中，四肢都已僵硬的切子救了出来。

在遭受了那次沉重的打击后，浅沼切子的精神已经完全崩溃了。而对家人的思念也令其被引入了沉眠之家，最后化为焦炭自燃消失。



冰雨

四镇女的首领，也是最受久世夜舟信任的镇女。由于雨音触犯禁忌，在夜舟的命令下，冰雨率领时雨和水面处死了雨音。而遵循夜舟的遗命，她也执行了最后之咎打，将时雨和水面于封闭的房间内咎打致死。在死后，冰雨依然忠于职守，时刻监视着进入久世家的人。

雨音

四位镇女之一，久世镜华和其他人生下的女儿。由于母亲曾向她讲述过事情的原委，因此当她一看到要戴的那个耳环时就明白，眼前的这个青年就是自己失散多年的哥哥。她帮助哥哥潜入了举行刺魂之仪的刻宫，之后因担心哥哥状况而追了过去。因触犯禁忌，夜舟下令其他三名镇女将雨音处死在了奈落之底。

琉璃

深红饲养的宠物黑猫，平时最爱待的地方就是客厅的沙发、晴天的庭院以及深红的膝上。原设定中琉璃能够察觉到黑泽家怨灵的存在，不过最后这个设定被取消了。

时雨

四位镇女之一，雨音的好友。她一直将雨音当作自己的妹妹看待，并曾试图劝阻雨音帮助要潜入刻宫。但是，最终她还是被迫要亲手杀死雨音，这件事让她内疚不已。在最后的咎打中，她死在了冰雨手下。

水面

四镇女中年纪最小的成员，由于年龄的关系根本就没有什么是非观念，反而很高兴能够对真正的巫女进行咎打。在最后的咎打中，她死在了冰雨手下。

麻生邦彦

由于进行与灵界相关的研究而被学会视为异端而除名，而我们熟知的射影机和灵石收音机就是他的发明。麻生邦彦是真壁清次郎的朋友，并应后者之求借给了他试作型的射影机和灵石收音机。此外，乙月要也曾跟随他做过一些研究工作。在那之后，他为了进行研究而踏上了旅途，却在途中不幸逝世，死因不明。

人物
剧情
结局
名词
秘话
文档
设定
访谈





白装束之男（斩杀）

白装束之男（窒息）

身着白衣的男子，从服装和帽子看来也是和刺魂仪式有关的人，在游戏中，他们一直在染之回廊的房间里面发出类似锯木头的声音，应该是被杀的木工吧。



颜隐之男

刺魂仪式的神官，在游戏中一直执著地以直线冲来追杀玩家，手中的那把刀似乎已经沾染上了许多血迹……



镇女

穿着巫女服的少女们，在游戏中总是举着锤子出现，在刺魂仪式中担任咎打是她们的任务，守护着四个人形房间。



针刺之女

双手被针刺满的怨灵，眼睛也被缝上，赤裸的半身上都是刺青，和久世零华的巫女服十分相似。

幸存的女子

在游戏中出现的时候，这个幽灵看起来十分悲伤，身边总是围绕着似乎在指责她的黑影。她就是关键人物泷川吉乃，在某次飞机失事事故中，她失去了所有的亲人和她的恋人，一个人奇迹般的幸存了下来，但是思念和自责将其带入了眠之家中，和黑泽不一样的是，最后她没有逃出来，而是变成黑色的灰烬消失了。





用四肢爬行的女人

在游戏中一直以爬行的姿态出现，且速度相当之迅速，从相貌上来看年纪似乎也不大。





绳之男

在《零 红蝶》中出现的绳之男，本次仍然在皆神村中徘徊。

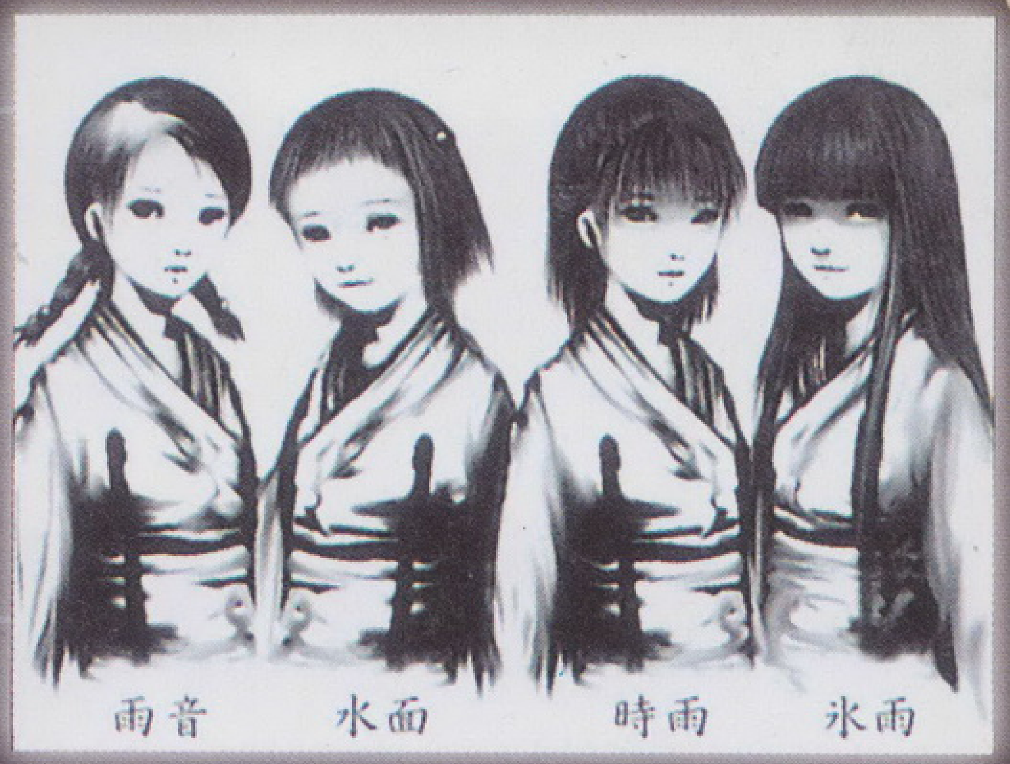
梳头发的女子

她的本名叫作久世镜华，因为自己恋人的离开而身怀思念，终日向着镜台持续地梳理曾经被心爱之人赞美过的头发，每天都哭泣着，等待绝对不会再回来的人。在游戏中，被射影机照到的时候会说："在等你呢"，这是因为心爱的人也曾经帮她拍过照的缘故。



巫女姿态的少女们

四镇女生前穿着巫女服的模样，最左边的雨音曾经屡次帮助零华和要，最后因为事态暴露被笞打而死的少女。



绳之巫女

依旧是《零 红蝶》中出现的绳之巫女，由于脑袋和身体的分离，看起来似乎更诡异了一些。



彷徨的母女

总是两个人一起出现，穿着有点年代的和服的一对母女，从女儿掉落的写着向母亲谢罪的话的纸片中可以得知，她的父亲是为了帮她捡球而跌死的，所以大概觉得很对不起母亲吧。



桌下的女人

在现实世界的黑泽家桌子下面突然出现的幽灵，一旦靠近她就迅速消失了，虽然不会做出什么危险的举动，但是也十分吓人。



久世家当主

久世夜舟，为了久世家的规矩而守护仪式的进行，破戒时在近距离口承受了刺青巫女所反弹出来的怨气和思念，不能忍受那种强烈的痛苦而将自己关了起来，最终仍然成为怨灵在眠之家追杀着闯入的人。



双子巫女

腰间有一根红绳，将两人系在一起的双子巫女，其中一人的头发变成白色了，回想立花树月的事情的话，大概可以猜测到是因为不得已杀死亲人，因为悲伤而变白的吧。



乙月要

久世镜华和柏木秋人的儿子，由于久世家族禁止生男人而被驱逐，之后与零华相恋，最后在镇女之一雨音的帮助下进入刻宫内与零华相会，却被守护仪式的久世夜舟手刃丧命。



久世零华

刺青巫女，原名雪代零华，由于居住的村子被毁，失去亲人的她以巫女的身分被迎接到久世家，之后担当起了巫女的职责，由于心爱的要在自己面前被杀，瞬间的悲伤与愤怒导致仪式失败。成为怨灵之后，浑身满是刺青赤裸上半身的形象十分具有魄力。

《零 刺青之声》剧情概括



在那个大雨瓢泼的夜晚，自由摄影师黑泽怜犯下了一个自己一生都无法原谅的过错。正是由于她的驾驶失误，才会导致了一场车祸的发生，而她的未婚夫优雨，也在这场车祸中永远闭上了眼睛……

一转眼，已经过去两个月了。在接受了一家报社的委托后，怜和助手深红来到了一个据称有幽灵出没的废旧屋邸进行拍照工作，不过调查的结果却是一无所获。但正当她准备在拍完最后几张照片离开这里时，一个令其魂牵梦萦，可却本应已不存在于这个世界上的人出现了……

是梦？还是现实？怜在心中问着自己。原本她是并不怎么相信鬼怪幽灵一类传说的，但如果说那一切都是幻觉的话，那么……优雨的身影又为何会真的出现在自己拍摄的照片中呢？

那天晚上，怜做了一个梦。在梦中，她又一次来到了那个飘着雪花的大屋外。好象是受到了某人的召唤似的，怜不由自主地向屋中走去。

一切的一切……由此开始……

自此之后，每天晚上入梦时怜都会被拉入这个噩梦般的大屋，并受到无数怨灵的袭击，她只能用在屋中拣到的有除灵能力的射影机不断地战斗着。而且，随着时间的慢慢推移，现实中的她也出现了一些异常的状况——蛇纹般的诡异刺青浮现在她的身上，并且不断扩散着。更让人感到恐怖的是，噩梦似乎正一步步地侵蚀入现实中……

与此同时，深红也被拉入了与怜相同的梦中，而她来到的地点与两年前的冰室邸极为相似。这些事情也又一次勾起了深红那尘封已久的记忆。

当深红击败了绳之巫女后，怜从噩梦中醒了过来，而此刻，她身上的纹身再度出现，并几乎覆满了她的全身。

由于担心自己的好友，怜来到了深红的房间内。不过，怜的安慰并未能解除深红的心锁。当在梦中又一次看到哥哥的身影后，深红毫不犹豫地追了上去。而在现实中的她则陷入了永久的沉睡中，任凭怜怎样呼唤也无法令其从睡梦中醒来。

这时，都市幻想小说家天仓萤来到了怜的家中。他是怜的未婚夫优雨的好友，而由于他的侄女天仓澪也有着和怜、深红等人相似的经历，所以最近他与怜一直在进行着联系。

根据萤的调查，这一切都是由于一个巫女的诅咒。出现在怜以及深红身上的刺青，代表的正是人心中对失去亲友的思念所导致的痛苦。

在古时候，陆奥山区深处的山村中有一个被称为“久世”的家族，而他们建造起来的那个神社则被当地人敬畏地称为“久世之宫”。由于其所在之处恰好位于黄泉与人世的连接口之一的缘故，当地人经常会在梦中遇到自己思念的死者，并且会情不自禁地跟随后者跨过三途河抵达黄泉的彼岸前往阴间。有很大一部分人作了这个梦之后就永远无法醒过来了，更严重的却不在于此，人间与黄泉间生者和死者的强烈思念之痛会在黄泉之路上纠葛缠绕，并在无法得到寄托后化为无尽的怨念。如果无法解决这一现象的话，这种怨念抵达顶点后便将冲破黄泉溢向人间，那样的话，附近的地区便将成为一个无法区分生与死的世界，一切都将归入紊乱癫狂的状态。

为了避免这一事态的发生，久世家每隔一段时期便会举行“刺魂之仪”，以挑选出来的刺青之巫女来代替此地的所有人承受这份思念之痛。

首先，抱有对死者思念的村民会带着死者的尸体前来，将活人的红血与死者的蓝血相混合做成刺青之墨，并由刻女以刺墨在刺青之巫女的身上刻上纹身。当刺青之巫女全身都刻满了纹身之时，她便会被沉入久世之宫的最深处——奈落的最底层。为了令刺青之巫女减轻痛苦，切断与尘世的牵绊，四位镇女会首先挑断刺青之巫女的手筋与脚筋，然后一边唱着镇魂歌一边将刺青木刺入巫女的四肢，令其陷入永远的睡眠中。

这样一来，刺青之巫女便会承担起身上刺青所蕴含的所有悲伤与思念，而那些思念寄托者也再也不用害怕会在梦中被思念的人带入阴间了。

但如果巫女一直都无法入睡的话，那么就意味着此次刺魂之仪失败，巫女身上刻满纹身的皮会被剥下来，吊在祭坛中祭拜以祈求驱除怨念。即使被剥皮的巫女当时未死，她也会被关在小小的监牢中被沉入深深的地底，任其自生自灭。

之所以不能让巫女醒来，是因为蕴含着痛苦及悲伤的纹身必定会映入巫女的眼睛，当她醒来时，她体内所有被承担者寄托的痛苦便将立即从眼睛中反射而出令黄泉之门打开，而此时门那一侧被压抑已久的无尽的怨念和痛苦将会蜂拥而出，令此地的所有生者都进入永恒的噩梦中，而这一最恶劣的结果则被称为“破戒”。

久世家是母系家族，而久世之宫里更是不允许有男性的存在，这也是为了保证仪式的洁净而采取的举措。不过为了令家族得以繁衍生息，家主会定期开放久世家，准许一些男性民俗学者前来，并在暗中派家族中合适的女性与这些人欢好。当这些女性之后生下孩子时，如果是女孩的话就留下培养为刻女或镇女，而如果是男孩的话就会被毫不留情地投入井中作为祭祀。

正是这一无情的制度，导致了日后那场悲剧的发生……





民俗学者秋人在被批准进入久世家后与名为久世镜华的女子相恋，并与其发生了关系。但是，他最终的下场却是成为了久世家举行仪式的活祭品。不过，镜华则一直认为自己所爱的人只是被赶出了这里，因此一直在久世家痴痴地等待着他有一天能重新回到这里。不久之后，镜华生下了一个男婴，由于她非常清楚男孩在这个家族的命运会是怎样的，所以她忍痛将这个取名为“要”的婴儿放在河水中让其漂流而去，祈祷能有人发现并收留他。为了能在日后与自己的孩子再度相认，她特意在婴孩身旁放了一对耳环中的一只。但那时的她根本就不敢相信，自己的孩子竟会在十几年后以民俗学者的身分真的再度回到久世家。

与自己的父亲一样，要也爱上了久世家的一位少女，但这却是一份注定无法有结果的恋情。因为他所倾慕的那位被称为久世零华的少女，正是下一任刺青之巫女……

实际上，要与零华早就认识，那时女子的名字还是雪代零华。由于零华的家乡遭遇飞来横祸，她所有的家人全都在灾难中死于非命。此时，久世家的当任家主久世夜舟找到了她，并希望她能和自己一同回到久世家成为刺青之巫女。这时要还在外地，而当他闻讯急忙赶回来时，零华已经随久世夜舟回到了久世家，并且……已经举行了刺魂之仪。

要来到久世家，但他却根本就不知道这里其实就是自己的真正家族。知道他真实身分的只有一个人——久世镜华和其他人生下的女儿雨音。

还不满十岁的雨音正是四位镇女之一，而由于母亲曾向她讲述过事情的原委，因此当她一看到要戴的那只耳环时就明白，眼前的这个青年就是自己失散多年的哥哥。

在雨音的暗中协助下，要通过秘密通道进入到举行刺魂之仪的刻宫，最后来到了奈落之底亲眼见到了全身已经刻满刺青，四肢被钉在地上陷入沉睡的恋人。

但是，就在零华的面前，久世家家主毫不留情地杀死了要。亲眼看到这幕悲剧的零华惊呆了，她把这一切都当作了梦，想要从这个噩梦中苏醒过来，而那种撕心裂肺的痛苦也进入了她的眼中，令所有的痛苦都发生了反噬。

因此，破戒发生了。

而且，是前所未有的、根本无法进行弥补的破戒……

在巨大的盛怒与恐慌之下，久世夜舟下令其他三名镇女处死了雨音，然后挑选集合来自各地最优秀的寺院神社工匠，希望他们建造一个巨大的屋邸将久世之宫包围起来，以将自己家族封印在黑暗中的方式来封住因为破戒所导致的刻宫溢满的瘴气。而这个巨大的屋邸则被称为“狭间之宫”。当狭间之宫被建成后，零华以及来自于黄泉的怨念都被封印在了宫内，不会溢出到现世中，之后除了工匠头外，所有参与过这次建筑的工匠都被杀死并作为祭品以保守秘密，而久世家也自此永远沉入了黑暗中……

可是，这个仪式进行得并不完全。从那一天之后，都市中许多对失去亲友有着怀念之情的人都会做与黑泽怜等人相同的噩梦，而在噩梦的最后，他们的下场则都会和那个红衣女子一样自燃消失。

为了避免悲剧的再度重演，萤在梦中来到了刺青仪式的进行地——狭间之宫，他取得了四根刺青木，想凭借它们将刺青的巫女钉在地上以将其镇压住。可在那里他却惊恐地发现，那些刺青木竟然一直都钉在巫女的四肢上。而在不久后的现实中，他也成了又一个沉睡不醒的人。

虽然几乎绝望了，但坚强的怜并没有选择逃避。在经过了一番苦战后，她终于在噩梦中击败了一切灾难的源头——久世零华。

轻诵着那首刺青仪式的儿歌，怜将零华与要的尸体放入了小舟中，希望他们能得到真正的安宁。在海的那一边，便是与人世相对的另一个世界。

而在此时，优雨的身影又一次出现在了她的眼前……

结局欣赏——梦醒之时

当在奈落之底的神社前经历了一番前所未有的苦战，以射影机击败了完全疯狂的久世零华的那一瞬间，零华生前最后目睹的那幕情景也直接传入了怜的脑中。

怜在原地呆了半晌，然后默默地走进了神社，走到了侧对着躺在一起，相隔只有几厘米之遥的一男一女面前。

怜蹲下身去，轻轻用手合上了零华那数百年未能瞑目的眼睛。

"请闭上眼睛吧。你可以，安心地睡了……"

神社的另一侧，是无边无际的存在于地下的海洋。这里便是常世之海，而海的那一边，则是与此世相对的另一个世界。

"去吧，前往彼岸
去吧，前往彼岸
小舟飘摇，前往彼岸
门扉轻摇，前往彼岸
随波而起，刺青漂扬
漂扬到那个世界
此世之人，无语凝噎
挥手惜别……"

清唱着镇魂曲的最后一小节，怜将零华与久世要的尸体轻轻放到了停靠在海边的小舟上，然后用力将小舟向着海的那一边推去。

安息吧……

或者说，在那个世界幸福地生活在一起吧……

目送着小舟随海浪轻轻飘摇，渐渐在自己的视线中消失后，怜轻轻摇了摇头，转身想向来时的方向走去。而就在此时，她前方的海面忽然发生了变化。

不知从何处而来的黑影浮现在了海面上。

一个、两个、三个……不计其数的黑影排成了一条长队，一语不发地默默向着海洋的另一侧走去。

而当这些黑影中那个熟悉得无法再熟悉的身影跃入她的眼帘时，怜一下子呆住了。

她抬起右手本想叫住那个人，但话到嘴边又咽了下去，嘴张大了几次都不敢喊出声来。她很害怕，害怕只要一喊那个人就会又一次消失不见。但当那个身影渐渐远去时，怜终于再也无法抑制自己的情感。

"优！不要走！"

怜大喊一声，迈入海水中拼命向着自己的未婚夫追去。

"这次！这次……我要和你一起去！"

她一面奔跑一面哭着大喊道，浑然不顾海水打湿了自己全身的衣服。

"求求你……不要……这次不要丢下我了！"

那个身影终于停住了，在梦里，这是他第一次为了怜的喊声而停下脚步。而在隔了半晌之后，他将身体慢慢转向了怜这一边。

在这无边无际的常世海上，在这阴阳两分的世界中，原为恋人，但现在却已分属于两个世界的男女终于又一次紧紧拥抱在了一起。

"对不起，对不起……"怜深深将脸埋在优雨怀中，此时的她早已哭成了个泪人，"带我走吧，求求你，这次带我一起走吧。"

优雨轻轻摇了摇头，脸上浮现出了一丝淡淡的笑容，"谢谢……能听到你这样说我很高兴。我明白你在想什么，但是，我必须走了……"他温柔地抚摸着女子的头发，继续平静地说道，"就是因为你的思念，我才能像现在这样将你紧紧搂在怀中……"

怜死死抓住优雨的衣服不肯放手，泣不成声地喊道："我、我无法忍受没有你在的日子。哪怕是死也好，我、我只希望能和你永远在一起，所以，带我走吧……"

听到这句话后，优雨将怜搂得更紧了。此时怜才吃惊地发现，原本已经遍布自己全身的刺青此刻竟然渐渐转移到了优雨的身上，无数青色的波纹游荡在他的衣服上，就仿佛海水波澜的倒映一般。

"如果你死了的话，我就会立即消失无踪。"当将女友身上所有的纹身都转移到自己身上后，优雨轻轻松开了怜的手，慢慢向着海洋的另一侧走去，身影与那些黑影一同消失在了海平线的那一端。但他的话语，却依然清楚地传入了呆立在那里的怜的耳中。

"但是，只要你活着，我就会永远地活在你的心里……"

"所以……我希望你能够活下去。好好……活下去……"

梦醒了，永远地醒了。

久世零华的怨念此时已经完全消失，而"沉眠之家"的都市传说也将成为永远的传说。所有曾被卷入这个恶梦，但还未化为黑炭消失的人现在也应该都已苏醒了过来。

深红是，天仓萤是，萤的侄女澪也是，大家都得救了。

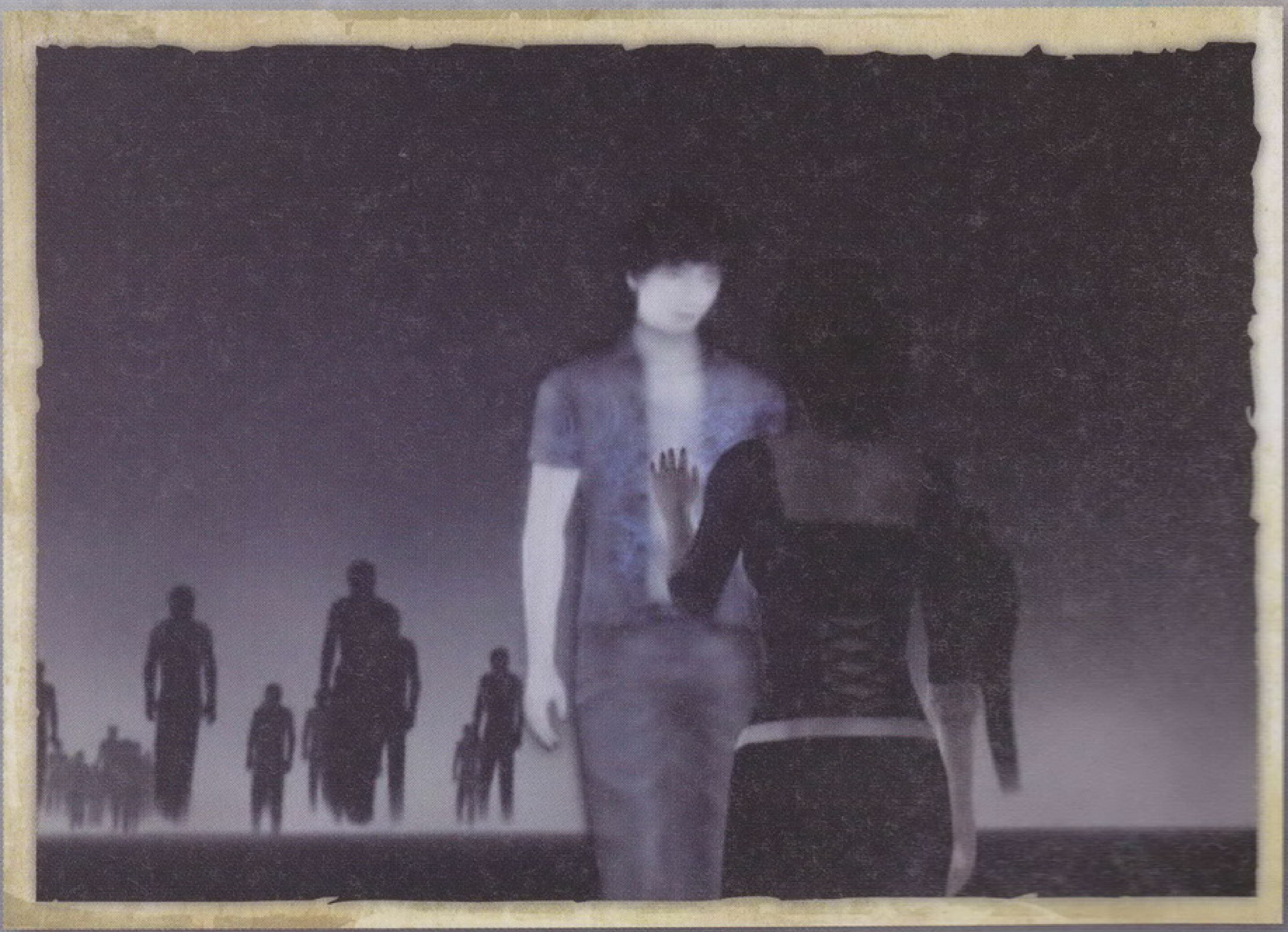
窗外射入了久违的阳光，之前遍布在天空的阴云早已散去，而持续了数十天的梅雨季节也在今天终于结束了。

一切都是好消息，不是吗？

一切的悲剧，自此刻起已永远地结束了，不是吗？

可是又有谁会知道，在东京的某个公寓中，一个刚刚从梦中醒来的女子正在掩面哭泣……

但是，梦已经结束了……



虽说《刺青之声》有两个结局，但其实所谓的真·结局只不过是在片尾的STAFF表出现时又插了几张静态图片而已。图片中表明了深红、萤与澪都已从恶梦中醒来，而萤还专程带澪到怜家中向她表示谢意。除此之外，两个结局就没有任何区别了，这与前两作相比绝对是天壤之别。看起来，Tecmo在本作上确实缺乏了那么一点诚意……

梦与镇魂

相关调查报告

麻生优雨

这份报告是由我的好友麻生优雨在生前纪录的，而我则根据自己的亲身体验又对其加以了修正而完成。

——天仓萤

潜入梦境
超越人类智慧的力量
探求其相关背景



都市传说——沉眠之家

在并不浮现于历史表面的舞台上，有着许多人们代代相传的风俗习惯。而在其中，说不定偶尔也会存在某些超越人类智慧的力量。

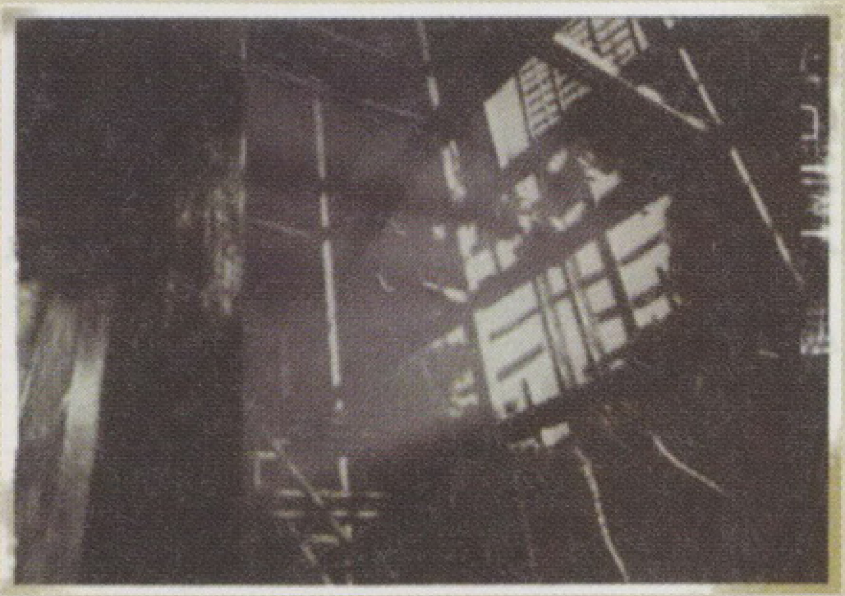
不久前，我无意中从杂志的怪谈栏目里发现了一篇很有意思的文章。

文章描述的是一个被称为"沉眠之家"的都市传说，据说在这个传说里能与死去的人重逢，感觉上就像是用滥了的心灵体验版本。像这种怪谈在街头巷尾都能听到许多，传来传去细节方面就会发生偏差，从而产生新的传说，无数种版本已经让人听得耳朵都快起老茧了。不过在仔细阅读完这篇文章后，我才发现这并不是一般的"心灵体验"。

能与死去的人相遇。"沉眠之家"的传说，据称是当事人在梦中会来到一间日式屋邸内，并在里面追逐死者的背影。这个细节与近年来被精神医学界称为奇梦的"梦之病"极为吻合，很难把这当成偶然的巧合。

"沉眠之家"是一间位于东北地方的废弃房屋，据说去到那里的人都会看到死去的最亲密的人的身影，因此从很久之前这里便被称为"幽灵大屋"而相当出名。

另一方面，所谓的"梦之病"指的是患者在家人或挚友、恋人去世后，因为反复在梦中见到他们而逐渐陷入昏睡状态的怪病。而根据描述，患者与死者相遇的地点与"沉眠之家"的样子非常相似。



▲在第二次世界大战前的杂志中，"幽灵大屋"就曾在怪奇现象特辑中刊载过，而可以在那里见到死者的传闻从当时到现在都没有变过。

由于亲友死去而梦见他并在梦中追逐他的身影，这件事听起来并不稀奇。生前的关系越亲密，想要见到对方的思念就会变得越发强烈，而这份思念会反映在梦境中，在彷徨的梦里追逐现实中已不可能再见到的那个身影。不过，如果思念过于强烈的话，部分人的精神会造成创伤从而在潜意识中不想再回到现实世界，这在医学上被称为"不想醒来的无意识抗拒反应"。

但有趣的是，患有"梦之病"的患者在发病初期梦见的景象都是一样的，而那幕景象与现实中存在的、被称作"幽灵大屋"的废弃房屋非常相似。

如果按照精神病学说来探究的话，人类在超越个体差别的范畴外拥有共有的意识和记忆，他们拥有集合的无意识之可能性。有时人们对于自己从前从未看过的景色觉得"怀念"可能就是因为这个原因。还有对水和火感到恐惧也被认为是"从人诞生的数千年前开始，就于身体内刻下了记忆"。由于记忆受到刺激而梦见差不多的梦境，这样的人就算很多也不一定是不可能的。

如果想到这里就不再继续深入思考，以这种思维来解释患者对"幽灵大屋"的印象以及梦境相似程度的话，那么到此就可以结束了。

可是，在成长环境截然不同的情况下，梦的细节也会十分相似吗？

✓舞台是旧式的日式房屋
✓有许多扇门的复杂构造
✓有着人类形态，身上刻有刺青的男女
✓下雪的庭院，无数的木钉及坟墓
✓高高的天花板和有着圆窗的房门
……等等等等……

凡是被"沉眠之家"梦境困扰的人都会在梦中遇到这些极其类似的细节，这一点是通过数十例当事人自述总结得出的结论。

而且，在这些人中绝大多数都不知道现实中的"沉眠之家"，也就是幽灵大屋。即使知道，这话题里有许多常见共通项，但除此之外还有着非常多的类似点。如果说这些都是偶然的话，那也太巧了吧？

我认为，所有进入"沉眠之家"的患者都是由于某个不为人知的原因而导致的"梦之病"。

不久前，为了调查这件事情，我找到了战前纪录的研究文献，那是拥有工学博士、精神学者学位，被称为"神秘学者"、"异界研究者"的麻生邦彦博士遗留的东西。

关于"沉眠之家"的症状最初的记载就是在麻生邦彦博士最为活跃的江户末期至明治时代，他在某地发现了那名患者，但一直没有解开这个谜。麻生博士一直致力于现代被称为怪奇领域的研究，而这些研究大多与"异界"、"灵的存在"等神秘事物有关。

不过，我从这些文献中发现了一件很有价值的事情。曾多次接受麻生博士咨询的是"沉眠之家"梦境的首位被实验者，其名为乙月要，他出身于东北的山间，根据他的纪录及其他患者们梦见的梦，据说和他村子里流传的仪式酷似。

实际存在的"沉眠之家"究竟是什么？
而梦见"沉眠之家"的原因又是什么？

根据乙月要和麻生博士流传下来的交谈资料，再联系到当时的民俗学中的某些观点，也许能找到关于这种无法解释的症状的解读方法吧。

以下整理的事情、事项等，资料原为我的好友麻生优雨的调查及推测，由我天仓萤的实际体验为基础追记及加以补充。



◀和麻生博士的研究纪录一起被保存下来的，当时还很稀罕的照片。在那上面是类似"沉眠之家"的大屋。

纹身行者和眠之巫女

像"经常梦见死者"的事例并不少见，也许当事人不会察觉到，但他人的死会对他的心理产生某些影响，如果是很亲近之人的话这种影响就会更加严重。

一般来说，人们在梦见至亲死者后，悼念、理解、或者安心的情感也会在梦醒后出现在他们心底，并且逐渐接受诀别的事实。这是自古至今都存在的事情。古代史中曾提到，在遥远的过去，各地就已经有了悼念死者的遗迹，而人和野兽之间的分别就在于人拥有对死者的悼念之心。

人们想忘记对死者的想念，但显现在意识表层时，也有变成以梦的形式看见过去残像的情形。

由于这件事情与人们自身密切相关，因此从古时候就有许多以"与死者相关的梦"为题材的民间传说。而在这些传说中，最吸引我注意力的就是"沉眠之家的梦"。

梦之巫女

东北地方流传着"梦之巫女"的传说，我对这个与梦有关的传说很有兴趣。

巫女代替人们承受悲伤
当她陷入沉睡时
她所背负的业会变成梦
而她身边的人也会梦见相同的梦

这个传说讲述的是承受以及背负悲伤的巫女的故事，不过故事本质非常模糊，有点像是一则寓言。遗憾的是，从这些文字中我们很难获取有价值的情报。

不过，部分地区竟然衍生出了和这故事很像的"纹身行者"的民间传说。

纹身行者

有一位僧侣（行者）过着隐居的生活，但他为了承受来参拜的人们的悲伤，将悲伤以刺青刻在了自己身体上。这就是"纹身行者"的故事。

僧侣将前来参拜的人们的悲伤以刺青的形式刻入全身，和那些倾诉悲伤的人们一样，僧侣在梦里会见到那些痛里所注入的想念。可以说，僧侣的梦与那些人是共通的。

"梦"、"刺青"这两个作为思念关键的概念，在一个名为"纹身少女"的民间故事中也出现过。一位少女不断重复着与不同恋人的生离死别，拥有这种可悲命运的她为了表达对死去恋人的思念，便将那种思念以刺青刻在身体上。

山间流传的"纹身行者"的传说，流传到民间时被故事化，拥有巫术等要素的行者寓言也被演变成了村姑的恩恋故事。

在调查文献时，我发现了一个名叫柏木秋人的民俗学者。当时的年代是江户末期至明治时代，他当时正在进行与日本各地的民间故事、童话、古代歌谣等相关的研究。残留的记录显示，他曾前往东北地方各地实地访查，而访查的目的就是在内陆的部分地区所流传的"眠之巫女"摇篮曲传说。

那个时代非常盛行对于古日本文化及各地风俗习惯的研究，也就是说像他这样的人为数不少。

对于民俗学研究来说，只是纸上谈兵是绝对不行的。只有亲身踏上那块土地，感受那份气息，切身去体验当地的饮食生活习惯，才能真正体会当地的文化根柢中到底隐藏着什么。

为此，他准备前往"眠之巫女"这首歌谣的起源地——被深山与大雪封闭的民俗学未开之地进行实地考察，即使花费数年时间也在所不惜。

我对他留下来的调查纪录非常感兴趣，从那里面记述的神社仪式和梦之巫女等内容中，都能看出这一传说与"纹身行者"传说间的联系。

根据柏木秋人留下来的文献记载，他曾在东北守护古老神社之久世一族的家中逗留过一段时间，并且亲身见到了歌谣中所说的"眠之巫女"。有趣的是，这位巫女所担任的职责竟然与之前我们提到过的和前述的"纹身行者"的故事极其相似。

名为"眠之巫女"的摇篮曲是什么？

柏木秋人研究的对象——"眠之巫女"歌谣是东北地方的部分地区中流传的摇篮曲，歌如其名，是以从事神事的巫女为题材的。在他的著作《歌谣与传说》中曾记录了各地的摇篮曲，研究这些摇篮曲的传说并对其加以验证。而他似乎最为关注"眠之巫女"这首摇篮曲，对它的记述相当多。

《眠之巫女》
睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
爱哭的孩子会被扔上那永无归途的小舟上
戴上饰品，送到那遥远的彼方
不睡觉的孩子，会被剥皮哦

睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
巫女大人如果醒来的话
四肢会在忌之仪中被木刺穿
鬼门将开，无法心安

原文
ねいりなさよ　はたて
ねいりなさよ　はたて
なくこは　ふねのせ　ついのみち
いちわらきせて　おんめかし
ねいらせな　さかみはぎ

ねいりなさよ　はたて
ねいりなさよ　はたて
みこさん　あいまに　おきつかば
ししにき　うがって　いみいのぎ
くもん　ひらいて　やみからず

既然被视为摇篮曲，《眠之巫女》中当然会有摇篮曲中必然会出现的词组"ねいりなさよ"，也就是"快睡吧"。作者也认为开头的呼唤语句是指小孩子（这里是将"はたて"视为"あだて"——"不听话的孩子"的变体），因此这首歌当初被认为是针对小孩子的摇篮曲。但如果你仔细看其内容的话就会发现蹊跷，无论是"哭泣的小孩由舟承载"、"终之路"还是"四肢被木头穿刺"、"禁忌"，这些语句都会令幼小的孩童感到恐怖。某些摇篮曲也会吓唬不听话的孩子，写有"坏孩子会坐着船不知道被送到哪去"、"做坏事的话会像巫女大人一样遭受恐怖的遭遇，所以要当个好孩子"等歌句，用恐吓达到父母的目的。这类摇篮曲属于"恐吓歌谣"一类，性质与我们小时候听父母说的"鬼会来抓坏孩子"的恐吓一样。但是巫女是侍奉神明的，可以说是神圣之身，为什么会以她"遭受恐怖的遭遇"来恐吓孩子呢？这点非常有趣，听起来就好像是巫女犯了什么禁忌而要遭受责罚，或者隐含着会成为怎样的祭品等微妙的意义，用这种恐怖的下场来告诫孩子。

歌谣和传说的相似之处

在《歌谣与传说》的第二卷中，作者经过调查，逐渐发现了《眠之巫女》的原词，也就是它在古时候的词句。

《眠之巫女 原典》
睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
爱哭的孩子会被扔上那永无归途的小舟上
刻上华服，送到那遥远的彼方
不睡觉的孩子，会被逆身剥皮哦

睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
巫女大人如果醒来的话
四肢会在忌之仪中被木刺穿
宫门将开，无法心安

原文
ねいりゃさょ　はたて
ねいりゃさよ　はたて
なくこは　かごぶね　ついのみち
いちわらきざんで　おんめかし
ねいりゃせな　さかみはぎ

ねいりゃさょ　はたて
ねいりゃさよ　はたて
みこさん　あわいに　おきつけば
しせいぎ　うがつて　いみいのぎ
くもん　ひらいて　やみからず

此外，从这个文献中附录的图片中还可以看到以下字样。

“切断肌肤　柊　刻入　刺青木　穿刺
久远的　镇守　于狭间　沉眠”

柏木秋人所注意的是，一般来说我们都会说“穿上华服”，但歌中却用了“刻上”这个描述。再联系巫女与祭品的关系，由此他认为这首歌谣描述的说不定是巫女身体上的苦痛，以其伴随之行为。

在描述传说的绘图中，值得注意的是与“肌肤”、“柊”、“刻入”有关的表现。“柊”是树的名称，但还有一个含义是触碰与刺痛，及与锯齿状的叶子有关。以“柊”来指代“疼”，即是于肌肤上刻入痛苦而进入长眠。这样联系起来的话，就与“纹身行者”的传说以及背负痛苦的久世之巫女的纪录完全符合了。此外，“穿刺”这一步骤使用的被称为“刺青木”的东西，这里使用了“刺青”一词，这点也该加以注意。

由于这首歌与巫女间的联系，他来到了被称为“纳痛的神社”的久世一族的守护神社——久世之宫。久世之宫内巫女的职责与普通的巫女基本一样，但她们不止要举行侍奉神明的神事及祭典，还有着自我伤害的另一面。这与灵媒师的“降灵”不同，更类似于另一层面的“寄宿”。

以“纳痛”为目的的神社，接纳“痛”的“寄宿”，就是巫女们的存在意义吗？

我翻阅了很多古书，结果果然与我想像的一样：那些背负着自身无法解决的巨大痛苦与悲伤的人们会去往神社参拜，而久世之巫女背负的职责，就是承受他们的悲伤。然后再将这些“痛”以刺青刻于自己的身体上，代替人们承受痛苦。

“纹身行者”和“久世的眠之巫女”的共通点

✓承受人们的悲伤，带给他们心灵的安宁
✓将“刺青”当作感情的象征
✓将痛苦刻入刺青的巫女（行者），会在自己的梦中见到刺青代表的痛苦。

由此来看，久世之宫的巫女大概就是“纹身行者”这个民间传说的来源吧。

背负柊之巫女

久世之宫被称为“纳痛之宫”。但这心灵之痛以及悲伤是限定的，指的只是与人生离死别之痛。人们为了与死者在肉体和精神上进行诀别，因此才会拜访久世之巫女。如果家族内有死者的话，会将死者的遗体装入麻袋中，在残存的记录中，记载着这些人前来拜访时的样子。

冬天下雪时，参拜者都隐其面目，
用板车拉着很大的袋子。
那个样子看起来就像是哪里的葬列。
（引自柏木秋人残留的笔记）

久世的巫女虽然被称为“眠之巫女”，但由于她以刺青来背负那些与亲近之人死别的人们的悲伤与痛苦，因此又被称为“刺青之巫女”。

巫女所承担的职责与摇篮曲《眠之巫女》没有分别，为了让各位明白该歌谣与纹身行者的传说间的一致性，这里会介绍一下久世之宫所举行的三个仪式——紫魂之仪、刺魂之仪、戒之仪。

紫魂之仪

制作刻在巫女身上的刺青之墨的仪式。

前来久世之宫参拜的人目的是“纳痛”，不过“纳痛”不只是倾诉悲伤以及祈求平安，还要将心中的痛苦转化为现实形态让巫女代自己背负。而方法就是从死者的体内采取血液（死之血），与生存之人的血液（生之血）混合制作出“紫之墨”，然后再以此墨在巫女身上刻入刺青。由此可以看出，巫女的痛等于与死者诀别之悲痛被代替承受的形式。

这个仪式是由被称为“刻女”的女性来执行的。她们大都是从邻近的村中被召入的，一旦入宫后通常都是两人一起生活，并且会将自己之后的人生都奉献给久世之宫。

向巫女纳痛之人，
将生之血和死之血的红与蓝混合在一起，
以紫魂之墨刻划**柊**。
（引自「紫魂之仪文书」）

从保管在久世之宫中的《戒之仪文书》，我们可以藉由记述推测之后的仪式——戒之仪。此外，从这本书的内页中也可以看到参拜者以自己的血写下的自己的名字，这是因为久世之宫认为血是伤的象征。



刺魂之仪

以“紫魂之墨”对刺青之巫女施以刺青的仪式。

参拜者们的悲伤与痛苦会被绘制成“**柊**”之纹样，以包围**柊**的蛇之图案深深刻遍巫女全身。于刺魂之仪中刻下的刺青，会将纳入的痛（**柊**）一点一滴地刻在巫女的身体上。这个仪式会反复地被举行，直到巫女的全身都刻满刺青为止。

在刺魂仪式中，刺青之巫女承受了无数人心中的“痛”。在她的职责结束前（身上刻满刺青进入沉眠）究竟是处在怎样的境遇下呢？在我（天仓萤）不知是梦还是现实的记忆里，曾留下了一位巫女沉睡在位于高高天花板的吊牢中的印象。那悬吊于空中的牢笼如果就是古书中称之为“浮狱”的东西的话，那么巫女应该就是在那里等待仪式最终之日的到来。

正如我们所知的那样，刺青会令身体遭受剧烈的痛苦，不过现在有成为流行时尚的趋势，许多

年轻人为了好看而在身上刺青，但因为是以色素贯入直至皮肤的真皮，自然会也伴随着相当程度的痛楚，以前即使是成人在进行大面积刺青时甚至也会因为剧痛而昏迷过去。久世之巫女进行的是为了将人们的痛转移并代替其承受的神圣仪式，所以应该不会有减轻她负担痛楚的相应措施。

让年轻女性身受这些痛苦，真是个残酷的仪式啊……

刻女

两人一组的女性
职责为制作紫魂之墨，以及刻画刺青

刻女的任务是制作紫魂之墨并为巫女刻上刺青，不过为了彻底准确地完成这任务，她们会被强迫做出肉体上的牺牲。

首先，她们的全身都会被刺入无数根针，这是为了让她们了解刻在身体上的痛苦，此外还会进行以针刺入皮下，注入色素的过程等刻入刺青的行为。另外，为了让巫女不被现世的烦恼所拘束，她们会代替巫女挖去自己的眼睛。这种夺去光明的行为是为了让巫女丧失对俗世的思念，另一方面也是为了让她们在刻印刺青时不会为看见的东西而困扰，可以用更高阶的灵力刻印花纹。此外，因外力而失去双眼的她们是不可能恢复视力的，我想其中也有“身体一旦进入久世之门，就不可能再度回到俗世”的戒训意味。

在刻女们被摘出眼球的两个眼窝间会交叉穿过两条麻绳，但现在已经无法搞清楚这一行为的理由了。不单是将眼睛堵塞，而是将左右两边的绳子捆在一起，给人一种封闭的感觉。换句话说，可以将其想像成是刻女把与俗世连系的肉体变成了只维持自我存在的孤独世界。

这里特别需要注意的是，这些刻女都由差不多大的两名女子为一组构成。她们吃住都在一起，至死都会在宫内工作，就仿佛是亲生的双胞胎姐妹一样。

对双子另眼看待，将其视为神一般存在的风俗有很多。有些人认为双子本来是一个，只是在母亲体内分裂成了两个。反正不管是吉兆亦或祸事都会赋予其特殊意义。譬如在中部地区的山间一代现在还存在“双子祭祀”的传统，据说当双子到了一定的年龄时将被举行神降的仪式。双子会身穿白色衣服，腰间的红色缎带将两人连接在一起，有着“当双子还原成一人时，神之力也将宿于他们身上”的意义。

如此看来，不管久世之宫的刻女们是否真是双子，这种两人一组的形式大概也暗示着她们被视为了侍奉神的身体。

镇女

照顾巫女起居的少女

刻上刺青的巫女会背负人类难以忍受的痛苦，而且无法再回到尘世中。一般的人都会因此而心情紊乱，因此，久世家才会专门选拔出被称为“镇女”的少女巫女来支持她的身心。

镇女通常由四人所构成，与巫女和刻女一样也是由附近村庄选出的少女。久世家会在五岁至九岁左右的女童中选择出镇女人选，而镇女自迎巫女入宫那天起就需要一直在她身边照顾她，不允许再次离开久世家。镇女一方面是巫女的谈话对象，另外一个职责则是要举行名为“咎打”的仪式。她们会不断将代替承受痛苦的草人钉于墙上，以镇住受到刺青之痛折磨的巫女。而她们最终的任务，便是“穿刺巫女的四肢”。这一点还需要进一步进行调查，但如果用文字来解释的话就类似于历史上时常被提到的磔刑。

年幼的镇女们对“穿刺”这样残酷的任务没有丝毫疑问，反而非常乐于接受这件事情，这点让我非常感兴趣。这就是在受久世家影响的土地上成长，并且接受成为镇女的教育的结果。

当任期结束后，镇女就可以再度回到自己家中，和村内其他女孩一样受到久世家的庇护，平安无事地活下去。虽然她们在刺青之巫女的仪式中占有重要地位，但久世家之所以会没有将她们灭口而是让她们回到尘世，是因为镇女们还很年幼，而且久世之宫附近村庄的女性里面，有很多小时候都有担任过镇女的经验。正因为如此，她们才会对仪式守口如瓶，而巫女的仪式也会一直持续下来。

戒之仪

让巫女沉眠的仪式

当刺青之仪结束后，全身刻入刺青的巫女会被降至建造于刻宫地下、被称为奈落的深穴最底层。奈落不是此世之人允许踏足的场所，其深处有着通往黄泉之国的入口。当巫女进入该处后，与世俗的联系就会被完全隔断。在久世之宫最深处被称为“狭间”的巨大地下洞窟中，刺青之巫女会被镇女以钉打（咎打）封印于祠中，然后迎向永远的长眠。也就是说，巫女成为了给神的活祭品。被关在祠中，而且身体被钉打，在这种状态下巫女根本就不可能再度逃回地上，只能与历代巫女们的亡骸一起背负着刺青了却一生。自古以来世界各地都有着以杭木穿刺四肢的习俗，其中最为知名的便是耶稣基督的磔刑之图。与其说是一种仪式，更让人感觉到这是可怕的刑罚。久世之仪式之所以这样做，是为了镇服刺青巫女的心，将其切实送往黄泉。换句话说也就是让她无法回到现世的仪式。另一方面来看，这也是为了保证巫女承担的其他人的痛苦不会反噬，所以让巫女长眠不醒，将其肉体永远囚禁于彼世。

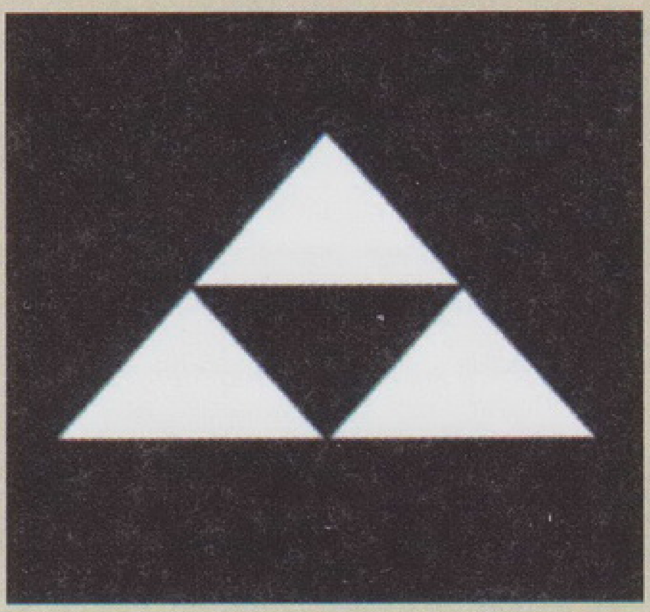
逆身剥

对成为巫女却无法切断留恋的巫女的惩罚
剥夺其身上的刺青

虽然是神事，而且明白自己身上承担的责任，但当想到自己会成为活祭品后，许多巫女依然会从心底感到恐惧，而其中更有一些在仪式进行到一半会拒绝继续执行。这种情况是不被允许的，一旦她们接受刺青却无法切断对世俗的想念时，她们就会被被剥下巫女存在的意义——刻有刺青的皮肤，然后被“流放”，也就是被处死。在《逆身剥文书》中对这一仪式有过记述，我想那是发生在比久世家最后的当主——久世夜舟遥远得多的时代。这一惩罚仪式被称为“逆身剥”。被剥下来的巫女皮肤会被收纳于祠中，起到为巫女镇魂以及戒示后世巫女的作用。

以优雨的研究为基础可以看到，所谓的“流放”其实暗喻着“处死”。但是“流放”这个词一般来说在海边地区才会经常使用，在久世家所处的山岳区域为什么会使用这个词，这点令人感到有些费解。

刺青图案的含义



◀这是北条家的家纹——三片鳞。巫女离去后留下三枚鳞片，这就是这一图案的由来。这也是目前所知的巫女与蛇的关系被图案化的实例之一。

象征巫女的蛇。
表示痛的柊木。

久世之巫女刻于身体上的纹样，是蛇和柊的组合。

自古以来，巫女和蛇之间就有着密切的联系。蛇被认为是侍奉神的龙之化身，是降到地上的龙，也是世人畏惧的对象。例如传说中的巫女卑弥呼就将蛇鳞似的纹样描在自己的肌肤上，这是最广为人所知的事例。将蛇的一部分纳入自己体内就能拥有神的力量——这种观点自神话时代便存在于人们心中，这是因为人类被自然所支配而产生的必然结果。由于得到了能遣使龙神的巫女引导，北条时政的势力才会繁荣强大起来，因此他便采用了表示蛇之鳞片的三鳞形作为家纹。而且，古文献中也出现过许多“被神之蛇所袭击的人们”的图画，那时的人们总是会将超自然的灾害以及超越人类智慧的力量以蛇的形象来指代。久世之宫的巫女以蛇作为缠绕的纹样，应该也是也可以看出是忠实地取材于此类事例。

而关于柊也有许多说法。之前曾提到过，由于碰到锯齿状的叶子会被刺痛，因此柊自古以来也被称为“疼木”。一般认为就是以这种疼来比喻巫女身上背负的痛苦。另外柊也被称为“鬼之刺”，因为在节分（立春前一日）时，柊枝与沙丁鱼的头会被一起使用当作消除灾厄的象征，有着除魔的力量。还有，柊为常绿树，也许其在雪中真挚散放出来的勃勃生机也会给人以神灵附身的印象。

或许，这几方面特征就是柊成为巫女之纹样的原因。

破戒

巫女自梦中醒来。

意指巫女以刺青刻上的痛所见到的梦（寝目）反噬纳痛之人的状况。由于刺青拥有蛇所具备的神之力，因此当痛苦返回时会向痛的原持有

者袭去，这是绝对的禁忌。为了预防这一情况的发生，久世家可谓是费尽了心思。

破戒只在传说中提到过，找不到清楚记载其详细情形的文献。目前所知只有久世家最后的家主——久世夜舟曾亲眼看到过破戒，这也意味着发生了意想不到的状况，导致仪式彻底失败。

在“纹身行者”的传说中，由于某起事件，僧人全身承受的痛反噬了原本痛苦的所有者，从刺青中变为实体的蛇将他们活活吃掉。由此可以推测到，背负蛇的巫女所引起的超常现象——破戒，也许就是因为巫女的诅咒所导致的巨大灾难。

究竟为何会引发破戒呢？这里做一下推测。

√巫女对承担柊职责的拒绝。

√刺青进入眼球（根据“纹身行者”传说）

“于眼中刻入刺青”应该指的不是“在眼睛上刻下刺青”，大概是“伤”（悲痛）进入了与现世仍发生联系的巫女的眼中，成为了无法消失的痛苦烙印。

这样解释的话，就与后面所叙述的引起破戒的原因相一致了。

狭间之宫

防止破戒扩散的建筑

万一引起破戒的话，为了阻止它向外界扩散，久世家会将整个神社都用巨大的建筑物覆盖。狭间之宫的名字就意味着久世之宫并非存在于此世，而是被留在了彼世。

为了达到这一目的，不能只采用物理形式的隔离，而且还必须借助人柱（活祭品）使用咒术，令招致破戒的巫女与神社一同沉入黄泉，再以狭间之宫完全覆盖，此外还要在外围施以数重屏障。这样一来，久世家就变成了与外界完全隔绝，拥有极其复杂构造的大屋。关于屋子的构造，从乙月要及“沉眠之家”的患者们的证言中可以得到确认，大体上应该不会有错。

最后的巫女「零华」

最后一次的戒之仪是在约一百年前举行的，也正是从那时起久世一族以及久世之宫的纪录便从世间消失了。这样看来，名为久世零华的少女应该就是最后一位刺青之巫女了。

下面各位看到的，是根据麻生博士留下的调查纪录以及天仓萤的调查推断出来的关于久世零华的事情，依序追溯整理。

久世零华的诞生

零华为何会被迎入久世家，各种资料中都没有进行说明。不过根据成为巫女的条件之一——没有亲人这一点来推断的话，零华的家人或许因为某些事而全部死于非命。从江户末期于东北各地发生的大规模雪崩的残留纪录看来，自然灾害所导致的灾难可能性更大一些。

当她成为孤独一人时，久世之宫的人也选中了她。零华于该年冬天以巫女身分被迎入久世之宫，改姓为“久世”。在当时无依无靠的少女根本不可能在寒冷的村中活下去，除非发生奇迹。在这种情况下，零华看来选择了放弃，而成为久世的巫女就意味着她已经决定结束自己的人生。

和《眠之巫女》歌中唱的一样，零华入宫时也是遵从自古以来的风俗以架笼来运送的。根据柏木秋人的纪录，久世家迎入巫女的架笼会悬挂在屋子门口的天花板上。前面在讲述紫魂之仪时曾提到过，当采取死者之血时也会将尸体吊起来。由此来看，久世家将“吊”赋予了另外一种意义。

与宫中的历代巫女相同，每次参拜者来访后，零华都会在刺魂之仪时被慢慢刻入刺青，在戒之仪之前的期间都在吊牢中渡过。此外，这个时期的镇女经确认为冰雨、时雨、雨音、水面四人。

乙月要的行动

乙月要的行动

背井离乡
为了解开出生之谜
↓
（零华进入久世之宫）
↓
认识麻生博士
开始对谜之梦的调查
留下了对故乡残留的风俗的证言
↓
回到故乡并潜入久世家
得知了零华的情况
发现自己有个妹妹
↓
与零华接触，之后被夜舟杀害
↓
（破戒？）

在久世家最后的家主——久世夜舟的日记里曾提到过乙月要的行动。要似乎是在回到故乡后经过雨音的帮助进入了禁忌的场所——刻宫，也就是刺魂之仪的举行地，那里还隐藏着通往楼狱（巫女沉眠之场所）的秘道，位于久世之宫的中枢位置。

久世家生下的男性被称为“忌子”，绝对禁止进入久世家。当得知乙月要去到刻宫后，神官们勃然大怒。根据夜舟的记述，要与雨音都被“流放”，大概就是由于这个原因，之后再也没有关于要的任何消息。此外，雨音的日记中也记载了这件事情：她虽然引导哥哥进入了巫女所在的地点，但因为担心又追了上去。

为了追上即将被沉入狭间的零华，要来到了久世之宫的最深处，并在那里见到了即将沉眠的恋人。

可就在那时，他在恋人零华的眼前被杀害了。

难以挽回的悲剧也自此发生。

乙月要的归乡与死去

在雪代零华成为巫女进入久世家之后，由于奇妙的因缘，迄今为止历代巫女都从未经历过的事件发生了……

镇女之一的雨音，是乙月要的同母异父妹妹。

要其实没有多少关于故乡的记忆，因为在他年幼时就被别人收养了。在进行与“沉眠之家”的研究时他曾梦见过自己出生的地方——久世之宫，但他也只模糊地记得“故乡有相似的传说”。他曾数次在梦中见到过的刺青之巫女说不定就是零华，在作为证言的录音带中也留下了类似的话语。由于接二连三地梦到沉眠之家以及恋人零华，要对这件事感到疑惑，因此才会前往拜访她所在的久世之宫。而由于某些原因，在那里他也得知了镇女之一就是自己的妹妹。恐怕在他身上有着某件能让雨音认出他的特品物吧。

破戒与瓦解

“はたて”指的不是“小孩”，而是“涯”？

在零华引起的“破戒”发生后，久世之宫将迎来怎样的命运呢？

久世家世代都会由宫大工们修缮改建，而为

了防止破戒扩张，不让奈落散发出的瘴气蔓延到外界，代代守护久世家的鸣海一门的宫大工们再度开始了行动。他们建造了被称为“狭间之宫”的建筑物，将久世之宫完全围住，并在外界施加了数重屏障，而久世之宫也自此与外界完全隔绝，成为了一间构造极为复杂的大屋。

在工程完毕后，鸣海一门会将从事这项工作的宫大工们全部杀死，并将他们作为“忌柱”（祭品）。两代前的久世家也曾进行过大规模改建工程，那时鸣海一门的工匠也死去了许多。

讽刺的是，工匠们认为自己的工作是“侍奉神的尊贵的事务”，因此常常穿着白衣。根据夜舟的纪录，本来可以免于成为人柱的工艺继承者——木工头也进行了自我了断。我认为这人应该是鸣海家最后的家主——建筑学的天才鸣海天涯。这样的人物为了封印都情愿自我牺牲，由此也可以看出破戒的可怕。

此外，根据乙月要以及其他曾在梦里去过沉眠之家的人们的回忆，在被回廊包围的中庭串刺着为数众多的稻草人。虽然是梦，但古时确实有这样的信仰风俗——竖立在神的世界与人的世界之间的稻草人会代替活人成为守护神，而且这幕景象在久世家出现一点也不奇怪。这大概也是因为零华的诅咒所引起的破戒，稻草人与成为忌柱的人们要一起负担起守护屋子的责任。

破戒的诱因

失去要的零华的绝望与悲伤引起了破戒，换句话说，如果零华不知道要的死的话，“**柊**”就不会化为怨念扩散，之后的惨剧也就不会发生。

之所以会引起破戒，我认为关键在于零华“亲眼看到”了恋人在面前死去。纹身行者由于眼睛刻上了刺青而导致痛的反噬，根据此判断，巫女的眼睛应该也是非常重要的东西。在沉入狭间后，她的双眼本来应该无法映入任何东西，就仿佛是火葬时双眼紧闭的死者一般。

零华的心中本来不应该有属于自己的痛苦的，她的亲人都已死去，对自己的人生也已绝望，悲伤与痛苦应该是与其绝缘的东西。可是，要的死却让她自身感到了“痛苦”。这份思念在她的身体上，特别是身为巫女的魂之瞳上刻入了刺青。传说中的纹身行者在眼睛刻入刺青后，痛苦发生了反噬，而狂暴的零华则引发了破戒。

乙月要其人

久世家和某些远古氏族一样，是彻底的母系相传家系。自古以来在久世家出生的男子都会在出生后不久便被杀死，因此久世家成为了没有男性存在的一族。另外，和久世家的女性生下孩子的男性，也都会很快在世间完全消失，就仿佛从来不曾存在过一样。

之前我已经说过好几次乙月要与和巫女零华的事情了，不过在此想再重新叙述一次。要的母亲是久世家的女子久世镜华，也就是说他是最后一任家主久世夜舟的孙子。而他的父亲，根据镜华的手记之记述，好象是前往久世家调查的民俗学者——柏木秋人。

为了令家族得以繁衍生息，家主会定期将久世家开放，准许一些男性民俗学者前来，并在暗中派家族中合适的女性与这些人欢好。当这些女性之后生下孩子时，如果是女孩的话就留下培养为刻女或镇女，而如果是男孩的话就会被毫不留情地投入井中作为祭祀。柏木秋人似乎很清楚这些事情，但他还是爱上了镜华，并与其生下了要。可是即使有了血缘关系，久世家也不会允许男性存在。柏木秋人最后的笔记记述的就是滞留在久世家的事情，由此我们可以认为他成了久世家风俗的牺牲品。

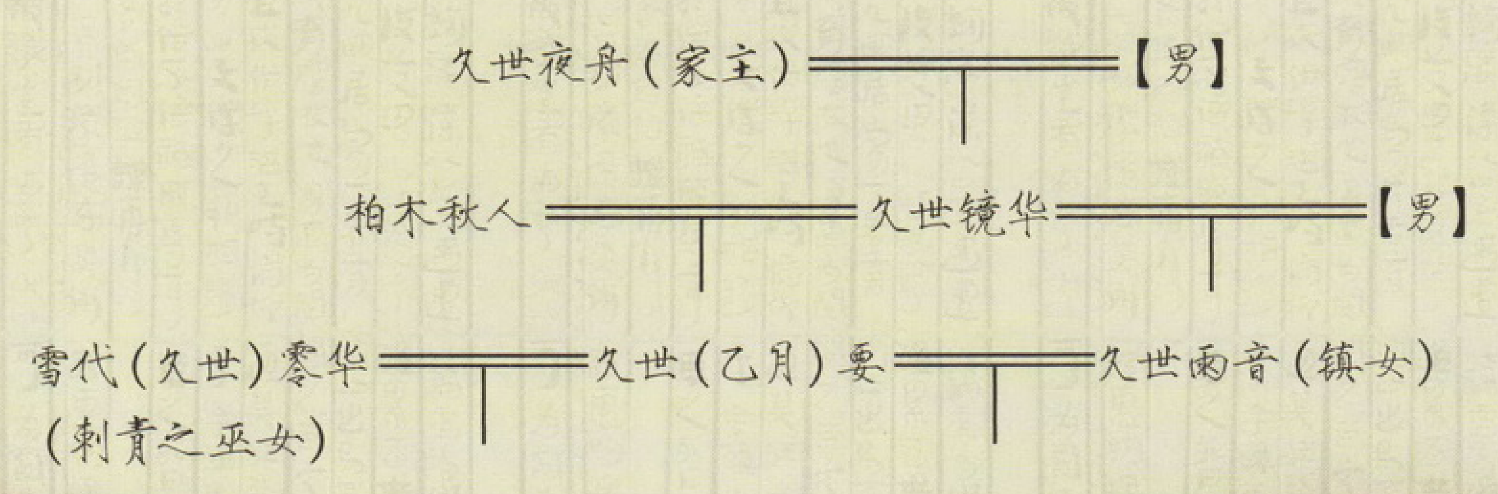
虽然乙月要生于如此特殊的家系中，但却能在不知道身世的情况下长大成人，这是件非常罕见的事情。

父亲在见到孩子面貌之前就被妻子族人杀害，母亲由于家规不得不将孩子托付给完全不认识的人照顾，由此才让孩子好不容易保住了性命。背负着这种身世长大，即使是收养要的人也不会对他说出实情。当要幸运地长大成人后，因为想确认恋人的平安与否而回到了故乡，但是，却与父亲一样命丧于真正的祖母手中……

如果久世家的女性有着一些被启蒙的人，比如要的母亲镜华能对这样的陋习提出反对意见的话，或许就不会引起这样的悲剧。而如果要没有离开村子而是留在零华身边的话，那不管零华是否失去了亲人都不可能成为巫女。

引起破戒的当然是因为痛失挚爱的零华的悲伤，但我想，其中可能也包含了无法切断久世悲剧循环的女性们的悲伤绝望。

【久世家家系图】





对"沉眠之家"的探索

综合麻生优雨的调查，柏木秋人残留的手记与文献、乙月要的听取纪录、麻生邦彦博士的研究，以及自古至今的怪谈与东北各地残存的各式文献资料等等，我认为位处于东北的传说的幽灵大屋——沉眠之家，很有可能是久世之宫的一部分。

姑且不论像麻生博士这样原本就在探寻超常现象问题的人，像以柏木秋人为首的那个时代的民俗学者的研究，或者在现代民俗学以及文化人类学的领域里都完全没有提到"沉眠之家"的梦。尽管迄今为止的记载都与现实中独特的风俗间有着共通之处，但依然被人们认为是胡说八道而弃之不顾。

如果科学无法解释病理，就将它与特定地区的风俗进行联想的话的确会被认为是异想天开。可是，"梦之病"以及在许多人梦中出现的"沉眠之家"确实存在，因为我天仓萤本身也曾体验过这个梦。而这些体验、资料及其他证言等，都与以该大屋为舞台所引发的悲剧有着千丝万缕的联系。

麻生博士的研究

我手边有麻生博士留下的两个研究成果，一个是被称为"射影机"的可照出异界景象的相机，另一个是可捕捉到异界的音波的矿石收音机——灵石收音机。

这些都是麻生博士的子孙——已故的麻生优雨的收藏品，它们对这次研究及我自身体验的"梦之病"、"沉眠之家"的调查极有意义。

尽管如今的射影机已经无法使用，但遗留在其中的底片能与梦里见到的"沉眠之家"的图像相连，也可以藉此看到其他被"梦之病"和"沉眠之家"囚禁的人。

此外，灵石收音机是以能听见异界的声音为目的而开发出来的特殊矿石收音机。在麻生博士的研究资料中同样有关于它的记载。利用它我从乙月要留下的耳饰中确实听到了不可思议的声音，而它也对在梦中彷徨的我施以不小的影响。

根据麻生博士留下的乙月要的录音记录，他梦见了成为巫女的久世零华的梦与声音。而那些梦说不定正是由于这耳饰而会出现在他脑海中的。

持续沉眠的人们

从"沉眠之家"的梦中醒来后，我又重新调查了一次各地与"梦之病"和"沉眠之家"有关的病症记录。而里面记述的患者们的经历果然与我自身的记忆和梦相同。

梦见沉眠之家的起因是亲人的去世，之后就会迷失于梦中的日式大屋中，随着时间的发展逐渐进入永眠沉眠，最后消失无踪。

我以及其他几人之所以能从梦中逃出，一方面是因为麻生博士留下的那两样"异界"研究成果的道具另外，另一方面则是偶然地和拥有同样症状的人物一起行动产生的影响。

在我们的梦中，久世家的悲剧迎向了终点，零华应已思念中解脱。不过，没有人能保证之后是否不会再出现同样的病症。

《眠之巫女》的含义

现在我手边有从某大学研究室的录音机中发现的录有当时"眠之巫女"歌谣的磁带，现在将第三节整理如下。

《眠之巫女　第三节》
去吧，前往彼岸
去吧，前往彼岸
雪舟飘摇，前往彼岸
门扉轻摇，前往彼岸
随波而起，刺青漂扬
漂扬到那个世界
此世之人，无语凝噎
挥手惜别

原文
ゆきなさよ　はたて
ゆきなさよ　はたて
ゆきぶね　ゆらして　はたて
このきし　ひらいて　はたて
ろうろう　みわたり　かのきしに
しせい　わたして　なくが　てあげ

在柏木秋人未正式公开发表的文书中，有对这最终节做出的解释。

刻上华服的巫女啊，去往涯的那一边吧。

～中略～

"しせいわたしてなくがてあげ"中，"しせい"从第一小节的"刻"来看应该意味着"刺青"。"なく"为哭泣，"てあげ"为在此地挥手。是有着永别意味的话语。

这最后一节，说不定是将刻着"华服"的巫女送往"彼岸"时所唱的吧。

（摘自柏木秋人的手记，应是《歌谣与传说》的原本）

这一节最初被认为是前二节的延展，也就是指仪式的最后部分。但在实际的仪式中，巫女既已被穿，"送往彼岸"就不太可能归入仪式之中。

由此，我认为这节歌谣指的应该是在引起"破戒"后的对策。

也就是说，是为了对刻着刺青自梦中醒来的巫女进行"镇魂"的一节歌谣。

而包括我在内的几个人的梦的结尾，也的确和这歌谣所述一致。

调查的继续

这份报告可能会被人不屑一顾地认为是荒诞怪谈吧，但即使如此我也希望它能流传下去。这样一来，如果再有人被诱进那个梦中的话，说不定这份报告就可以帮助他们。

而我今后也会继续对这则事件及症例进行调查，力求让自己的报告更为准确详实。

最后，在这里我要特别感谢整理了这么多贵重文献，并把它们保存下来的我的挚友——麻生优雨。

多亏了他在那一边的庇佑，这份报告才能在如今暂告完成。

参考文献
《歌谣与传说》　作者：柏木秋人
《日本民俗学选集·七　镇魂》作者：真壁清次郎

编辑：宗方良藏
《映出"异界"的技术》
《射影机与异界》

《零 刺青之声》奇谈

第一夜 7月19日

大家好，我是“《零》系列”系列的制作人菊地。

这次由我和柴田导演一同来和大家谈一下和本作相关的一些事情。

首先，请柴田导演来为我们介绍一下《零 刺青之声》。

柴田：本作的舞台共有两处：一是主角黑泽怜的家，二是她在梦中才会来到的日式废墟屋邸。

除了会感受到那些游荡在沉眠之家，在黑暗中蠢蠢欲动的怨灵们所带来的恐怖外，当回到现实世界后，玩家将会逐渐了解到沉眠之家的秘密，并且还会发现每次梦醒后都会在身上不断蔓延的刺青。

此外，黑泽怜也会进入到深红与天苍萤两人的梦境中。而当她们三人在梦中分别与命运苦苦抗争的同时，玩家也将从三个不同的角度逐渐逼近沉眠之家谜团的核心。

尤其是当玩家从不断增加的文件档案中了解到事实真相后，会感到仿佛自己也正在逐步陷入这个无法逃离的世界中。

本作将会把“《零》系列”标志性的令人遍体发寒的日式恐怖发挥至极致，也足以被称为是集系列大成之作。敬请期待。

《零 刺青之声》将会再度向恐怖的精髓发起挑战，如果说前作《零 红蝶》实现的是幻想式的恐怖的话，那玩家将会在本作中体验到更令人无法忍受的无尽且深沉的恐怖。

在我们这边，东京区的梅雨季总算是宣告结束，现在开始就是真正的夏天了。不过，在度过这安宁的夏日时，也请各位做好准备迎接这个“最恐怖的夏日”的到来吧。

制作人：菊地

第二夜 7月22日

从一开始制作“《零》系列”，柴田导演就坚持不去寺庙进行祭拜。

既然下定决心要做一款真正能唤醒人心中恐怖感的游戏，那么进行那些驱邪净身保平安之类的仪式可能反而会令恐惧气氛离己而去。

这似乎已经被公认为是开发出色的恐怖游戏的必要条件了……实际上，在《零 红蝶》的开发过程中，我曾想偷偷地和其他同事一同去寺庙祭拜，可因为被发现的缘故也只好就此作罢。

也许就是因为这个缘故，在开发过程中果然出现了许多灵异现象，而某人（柴田）也因此发出了“这才是真正的恐怖游戏啊！”的言论而沾沾自喜。

不过我想要告诉大家的是，这次在制作《零 刺青之声》时，我们终于集体去进行祭拜了。

为了追求恐怖的真实感，制作团队跑到了日式庭院宅第、密林甚至是鬼屋等各种各样的场所进行实地取材。我们担心如果真有同事在那边出事的话就不好了，因此才会借着今年年初为游戏畅销而进行祈祷的机会，把柴田那个家伙也强行拉了过去。

但令我们吃惊的是，产生的居然是反效果。

在祭拜过之后，柴田竟然因为身体不适而病倒了（搞不好这家伙就是怨灵的本体）。而也许是因为祭拜时带回了某些不干净的东西，不但生病的人越来越多，器材也一个接一个地发生了故障，而且还发生了各种各样的灵异现象。类似这些事情，我想还是等到日后由柴田来讲给大家听吧。

如此一来，这款游戏好像真成了充斥着鬼魂的可怕东西了。

即便如此，我们还是第一次让“非人类”的角色在本作中登场了。那就是女主角黑泽怜的宠物猫——琉璃。

在怪谈中，黑猫这种东西经常出现，而这次我们让它以宠物的身分登场。

在官方设定中，琉璃这个名字是深红帮它取的，而取名的缘由则是它那琉璃色的眼睛。

由于它会在家中四处出没，如果各位能够温柔地抚摸它、帮它拍照并且好好疼爱它的话，那我们都会非常高兴的。

制作人：菊地





第三夜 7月28日

——这次我们要问的是与在《零 刺青之声》中登场的角色们有关的一些问题。

菊地：嗯，"《零》系列"的角色一直都很受欢迎呢。

柴田：这次就告诉大家一些关于他们的幕后秘闻吧。

主角：黑泽怜

——本作主角的年龄比起前作来大了很多呢。

柴田：没错，这是基于"侵蚀皮肤的刺青"这个游戏主题作出的设定，因为皮肤适合刺青的女性年龄应该高一些。怜的年龄被设定为23岁，在游戏中她需要忍受不断扩张的刺青图案所带来的痛苦，是一个会令人感到心疼的角色。而怜的关键词则是：冷酷、成熟以及忧郁。

菊地：怜的外形设定与本作的恐怖主题非常相衬，受到了很多好评。

——是啊，身材一看就是成年人呢。

柴田：也没那么丰满吧……由于她是细手细脚的模特体型，所以才能保有"《零》"系列给人的那种纤细感觉。

菊地：不过露出度确实是稍微高了点……

柴田：这、这是为了让大家看清楚刺青是在逐渐扩大的，所以才会特别设计出背部镂空的衣服呀。

——对了，怜的职业是摄影师，这确实很符合《零》最大的游戏特点呢。

柴田：怜是个独立自强的女孩。她有工作，也有自己的恋人。此外，她把自己的家当成了工作场所，你可以在一楼看到洗照片用的暗房。

菊地：现在想起来，其实最初企划"《零》系列"时就想把主角的职业设定为摄影师的。当时的设计是主角由于某个原因必须要潜入一间大屋，然后再藉由心灵写真来推理这间房子究竟发生过什么事情。

柴田：这个最初的构想终于在《零 刺青之声》中得以实现了。玩家要以在梦中拍摄到的相片为线索，在现实世界中不断探寻事实真相。试想一下，在昏暗的暗室中将照片冲洗出来时，竟然发现照片上出现了本不应存在的东西……我一直就想将这样的要素加入游戏中。

——怜的灵力强吗？

柴田：有倒是有些的，不过本作中她是首次看见灵体。与之前的女主角不同的是，怜遇到怨灵时的反应会比较强烈，会更加接近普通人的感受。比如深红遭遇怨灵时会深吸一口气然后沉着地进行应对，但怜就不行。虽然平日里看起来很冷静，但她一旦遇到怨灵就会变得很胆怯，我这次想表现出来两者之间的差异。希望大家届时能注意怜的表现。

菊地：怜的声优是皆川纯子小姐，她一边害怕地看着画面一边在努力工作，真是辛苦她了。

柴田：以前我一听到皆川小姐就会联想到《网球王子》中的越前龙马，但她平常的声音可是与怜一样性感哦。实际上，皆川小姐在配音过程中曾经发生过某件不可思议的事情，不过这件事还是等到以后再跟大家谈吧。

雏咲深红

——这次《零 ZERO》的主角深红也登场了啊。

菊地：是的，令玩家们非常怀念的深红终于回来了。本作的时间设定为《零 ZERO》事件的两年后，深红此时的年龄是19岁，并作为怜的助手住在她的家中。

柴田：深红是我个人最喜欢的角色，她的灵力最强，在游戏中也非常活跃，其实我觉得说不定让她来担任本作主角会更加……

菊地：不，这不可能。

柴田：从两年前的那件事以后，深红就恢复了普通女孩的生活，性格也变得比较开朗。在成为怜的助手后，她开始逐渐地适应现在的生活。

菊地：走路的速度也变快了

柴田：嗯，这次将她的移动速度提升了。因为深红的体型十分娇小，给人的感觉应该更敏捷一些。啊，实际上这次所有角色的移动速度都变快了呢，不会让人玩起来那么紧张。

菊地：这次的服装也变得比较清爽。

柴田：她在本作的服装是根据《零 ZERO》中的造型稍加变更而来。深红很喜欢收集和式小饰品，因此不但她房间内几乎全都是和式饰品，就连她的贴身衣物我们也设计成了和式的花边。

菊地：不过其实我很在意某件事情，那就是深红的睡衣……"似乎没有这种睡衣吧。"我一直这样想。

柴田：对不起……那件睡衣是我的个人喜好，拜托就放我一马吧。无论怎样我都想看看她穿着时候的样子……

——大家在玩的时候也留意一下这件睡衣吧。此外，深红有没有属于她的关键词呢？

柴田：与《零 ZERO》时没有太大的变化，和风、稍微成熟而又可爱、还有就是"哥哥"。

菊地：果然如此……

天仓萤

——这是系列中首次出现男性主角呢。

柴田：在前作推出后，有很多人都希望在游戏中看到男性主角，所以我们这次就加入进来了。天仓萤是《零 红蝶》中天仓姐妹母亲的弟弟，也就是他们的伯父。

菊地：同时，他也是深红的哥哥真冬的朋友。

柴田：一般来说，有男性角色出现的游戏都会带有那种阳刚好战的气息，但这与《零》的气氛可是格格不入。为了不突出他的战斗部分我们可是花了一番心思呢，最后就将萤设计成了一个细心认真的男性。

——萤是怎么跟这些事情扯上关系的？

柴田：他是一名都市幻想小说家，一直在寻找各种各样与都市传说有关的线索。而在他追查与神隐（失踪）现象有关的传说时，渐渐地也被牵扯了进来。

菊地：当初《零 ZERO》推出试玩版时，测试人员告诉我们，当怨灵出现的时候很多人都非常害怕，结果就是不断地按快门。而萤就是特别为了这一类型的玩家而设计出来的。

柴田：这是因为萤的灵力只有一格，根本就不需要积蓄灵力，只要将怨灵捕捉在取景窗内拼命拍就可以了。

菊地：这样一来，胶卷和底片就成为关键了。

柴田：对于萤来说必须要活用底片，而且他还可能遇到不管怎样都无法击败的非常强大的怨灵，此时就必须要用到"隐匿"技能了。当徘徊的怨灵接近时，首先找个屏风之类的东西躲起来，等它通过后再快速上前捡起物品，结果发现那是那个怨灵最重视的发簪……

菊地：那和小偷有什么分别！

——他也有属于他的关键词吗？

柴田：萤的关键词与外表无关，而是出于技能的考虑。他的关键词分别是连发、隐匿以及女难之相。在一边隐藏行踪的同时还一边被女性怨灵抱来抱去……

菊地：最后那个根本就不是技能啊！

柴田：因为沉眠之家的女性怨灵似乎都对他比较感兴趣嘛，结果就变成了被女性怨灵一边追一边喊着"这次……决不会放开你了……"这种既恐怖又快乐的情况……

菊地：哪里快乐了……

柴田：本作的主角共有三个人：冷静成熟的怜、和风可爱的深红，以及遭受女难之灾的萤。

菊地：我不知道究竟是怎样的女难……总之，这三名角色各具特色，请各位尽情享受不同角色所带来的新颖玩法吧。

——非常感谢两位，辛苦了。下次我们要采访的内容是本作的重要组成部分——音效与音乐。

第四夜 8月5日

——这次采访的主题，是“《零》系列”中的重要要素之一——音效与音乐

菊地：并不只限于《零》，对于任何恐怖游戏来说，音乐和音效都是至关重要的。

柴田：在本系列中，我们在细微的音效方面花了很多精力，不过杂志上似乎根本就没怎么提到过。这种事情如果不仔细玩是不会知道的……

音乐与音效

——那么，请两位和我们谈一下本作音效的特点吧。

柴田：首先我们不能让任何有旋律的曲调在沉眠之家出现，要着重体现出能表达出湿冷空气感的声音，也就是说只能出现环境音效一类的乐曲，至于背景音乐只会在现实世界中出现。要用这种差别来表现出两个世界的不同，这点确实比较辛苦……

菊地：其实现实世界的背景音乐也是很黯淡的……

柴田：遇见怨灵时的音效分为两个阶段，当怨灵出现但你还没发现它们时，音效会发生改变。以处于隐匿状态的萤来举例，当他藏起来时，玩家听到的是某种悲伤的声音逐渐向你靠近。但在被发现后就会变为类似于“在那边吗……”这种给人以极大心理刺激的恐怖音效。

菊地：当你进行冒险时，如果听到“咔、咔”的金属磨擦声或是女子的呻吟声，最好还是停下来静观其变比较好。、

柴田：为了让这些音效起到更好的效果，我们必须尽量让屋子里不间断地充满各种各样的环境音效，只有这样才能表现出那种步步逼近的恐怖感。

——此外还有什么值得说的呢？全都告诉大家吧。

柴田：本作里的孩童幽灵是请小孩来配音的，其中有一个叫黑葛原未有的小朋友，她的声音真的很恐怖，光是说你完全不可能体会到。“死掉的话就好了……”当她用微弱的声音说出这句话的时候，我们在场的人都差点被她吓死。在收音的阶段尤为恐怖，而在游戏中听到时恐怖效果更是倍增。

菊地：虽然听起来好像是个很吓人的小孩，但其实这个小朋友相当乖巧可爱呢，只不过她表现得实在太好了，好得让人有些吃惊。

柴田：还有，游戏中不是有一首名为“镇魂歌”的儿歌吗，那首歌就是她演唱的，唱得相当不错呢。

菊地：她似乎真的练习了很久。

柴田：但是确实太恐怖了！我到现在还无法忘记那种声音。

菊地：对，那首歌真的很恐怖，我总觉得说不定会在半夜突然听到……

柴田：现在还不能清楚地告诉各位，不过这首歌是有着特殊含义的，歌词的意义在游戏后期会成为重要的线索。

——接下来，就请两位告诉我们如何享受游戏音效吧。

菊地：强烈推荐戴耳机来玩游戏，尤其是耳罩式的耳机，那会给你一种截然不同的感觉。

柴田：我们在本作中收录了很多若有若无的细微音效，玩家只要使用耳罩式的耳机就能听到这些声音了。

——那么进入重头戏吧，来谈一下主题歌——《声》。是什么原因促使你们再度与天野月子小姐进行合作呢？

柴田：这个啊……一开始就决定了。

菊地：因为《蝶》（《零　红蝶》的主题曲）实在是太出色了，再配上那个结局，我自认为那是游戏史上最完美的组合。这可不是什么广告，但它确实就像是那种会让人在半夜哭出来的电影。

柴田：从你嘴里说出来感觉就像是在骗人……

——没有想过与其他歌手进行合作吗？

柴田：其实是有想过的，也找到了一些人选。

菊地：不过在听了很多歌后我们都觉得不行，所以才决定再度拜托天野月子小姐与我们进行合作。

柴田：我们从很多角度考虑了主题歌的意义，打算将其与结局进行有机融合。除了天野月子小姐之外，没有人能做出与结局相衬的歌曲，所以我们才会做出这个决定。

菊地：嗯，也难怪你会这么选择。

柴田：《声》可以称得上是融合了天野月子小姐迄今以来所有歌曲的味道，充满了悲伤及梦幻，却又给人一种激昂的感觉，喜欢《蝶》的朋友一听要听这首歌。

菊地：实际上一开始决定以《蝶》作为《零　红蝶》主题曲的时候我也有些犹豫，但多听几遍就被这首歌迷住了。而这次的《声》与结局的搭配也是相当完美，一场会令人半夜哭泣的电影又要再度上演了！

柴田：我都说了由你说出来就像骗人了……

菊地：不不，我可是在说真的。各位玩家，在看到结局前可一定要撑下去啊！

——在创作主题曲时，你们如何与天野小姐进行交流呢？

菊地：我们首先会将部分剧本以及画面资料交给天野月子小姐，希望她能在心里渐渐勾画出主题曲应有的感觉。但之后我们觉得这样还不够，于是柴田就做了一份包含游戏所有信息，以及结局意义详解的文件给了她，我将其称为“情书”。

柴田：呃……倒是有点类似（笑）。不过在我将这份文件交给她之前，她忽然告诉我“歌已经做好了。”这点让我大吃一惊。

菊地：确实是相当快。

柴田：我不知道是为什么，《声》最后的歌词含义竟然与我跟天野月子小姐说的结局意义截然不同。不过，我倒觉得这样其实也不错，因为天野月子小姐也有她自己对于游戏主题的理解。将游戏所要传达的“声音”与天野月子小姐的《声》放在一起思考的话，反而能会体会到更深层的含义。

对于已经看过结局的各位，希望你们再仔细看一下《声》的歌词吧。

菊地：本作的结局和主题歌虽然想要表达相同的主题与目的，但采用的却是不同的表现形式。我个人是觉得两方都很不错，如果将这两方进行叠加的话，就更能体现出本作的主题。不过我当然不能在这里向各位说明结局是怎么回事，以后再找机会与大家一同探讨吧。

第五夜 8月12日

——这次采访的主题是《零　刺青之声》的系统，请问本作与之前相比最大的变化在哪里呢？

菊地：除了前两作都有的废墟日式屋邸外，这次还加入了玩家日常生活居住的家，是双舞台的设定。

柴田：根据设定，主角只要一睡着就会在梦中进入一所神秘的日式屋邸。玩家需要一边往返于这两个气氛迥异的世界，一边根据梦中得到的线索在现实世界逐渐解开那些谜团。

两个世界

——为什么会想出这样的设计的呢？

菊地：迄今为止，“《零》系列”都还没设计过出现在日常生活中的恐怖现象。为了带给玩家一种新颖的恐怖感，因此这次才会特意加入这一要素。

柴田：当在梦中醒来后，却发现有个人一直站在你身边……这样的场景我已经构思很久了，但始终找不到合适的机会将其加入到游戏中。我偶尔也会有这样的体验呢，一睡觉就好像有女性怨灵向自己扑过来。

菊地：只有你才会有这种体验吧……

——这次也出现了灵异现象吗？

柴田：下次再说这个吧……

菊地：这个留到之后再谈，先继续刚才的话题。

柴田：截止到现在，"《零》系列"中大多数灵异概念都源于我做过的噩梦以及实际体验。其实我曾在梦中去过冰室邸和皆神村，当我慢慢向深处探索，谜团渐渐明朗时，令人恐怖的事情也在接二连三地发生。梦醒后，我就会把这个梦记在笔记中，然后静心思考梦里的种种谜团。也就是说，本作讲述的东西实际上就是我个人生活的缩影。

菊地：什么？这可真是令人吃惊。

柴田：骗你的……不过也有一半是真的啦。我确实会在梦醒后记录梦的内容，然后将这些凌乱的印象逐渐连在一起。我觉得这样蛮有意思的，算是个人兴趣之一吧。

菊地：确实与本作的系统有关，不过有些牵强……《零 刺青之声》中加入了笔记系统，主角会将她遇到的事情记录下来。

柴田：委托深红调查的事情、自己的所见所闻，从其他地方入手的情报等等都会被记录在笔记中。这样玩家就可以与主角一同来解开游戏中的谜团了……我想换个话题，请问可以吗？

——啊，请、请便。

柴田：小时候，我家附近有一处荒废已久的日式屋邸。我曾偷偷跑进去玩过，里面地板上坑坑洼洼，到处都是垃圾，而且不知为何在大白天室内也非常昏暗。我放学后就喜欢和朋友去那里玩，沉迷于从其中拿到"证物"的游戏中，那种感觉真是相当恐怖。有个肉眼无法看见的东西就徘徊在那里，支配着这间大屋，如果被它发现的话就必死无疑。当时我们都很相信这个，所以为了不被其发现，我们就会像小偷似的悄悄潜入。

菊地：你从那时候就开始在干这种事啊……

柴田：我们会根据笔记的碎纸、浸湿的火柴棒等等来推理这个地方究竟发生过些什么，像是家庭关系或者犯人什么的。

菊地：犯人？

柴田：有次我捡到了一个坏掉的人偶，可在那时它背后的带子忽然松掉了。我试着去拉那条带子，可却听到背后传来了低语声。那个扭曲的声音非常诡异，我一听见就吓得赶快将人偶放回了原来的位置，之后再也没敢去那间大屋。那时我看见了，有一位白发老婆婆气势汹汹地推着婴儿车跑了过去。可是，这明明就是一间没有人居住的废屋啊！我那时候怕得要死，所以之后就再也没进去过。总而言之，那里似乎是被什么诡异的东西侵占了，而我也努力从之前在里面发现的东西中向这方面进行着推理。能将那种感觉在本作中表现出来真是太好了啊。

菊地：这话说的……反正就是将你的切身体验用游戏表现出来是吧。大家可不要模仿这个家伙哦。

多主角

——下面给我们来说一下设定三位主角的构想吧。

菊地：之前已经给各位介绍过三位主角，她们不同的性能特色会令玩家玩起来就感到差异所在。比如说深红的灵力（攻击力）强但是拍照范围相对狭小，而且还要钻进狭窄的地下通道中。这些我们都给大家进行过详细介绍。

柴田：而萤就是一边躲藏前行一边享受着桃花劫，因为沉眠之家的设定为"禁止男人存在之家"。

菊地：说到这里就可以了，不过沉眠之家确实是这样设定的。

柴田：每位角色都会从自己的角度来与游戏产生关联，而这些事情也都会记录在笔记中。到了最后，怜和玩家就会从中总结出事实真相。

实际上，按照最初的设定，住在一起的除了怜和深红外，还应该有澪（《零 红蝶》主角）才对。

——真的？

柴田：不过有人马上提出了反对意见，说"那究竟是怎样的家庭啊？"

菊地：我也无法想像如果游戏按这样完成的话会成什么样子……如果萤来到这家后，不就变成了桃色之家么……

柴田：唔，如果将《零 红蝶》的主角澪也作为本作主角的话，不管是否玩过《红蝶》的朋友恐怕都会产生其他的联想，而我们也认为对此进行说明非常麻烦，因此最后就放弃了这一构想。

战斗系统

——下面来谈一下用射影机来进行战斗的系统吧。

柴田：简而言之就是将前两作的优点都集中在一起了。

菊地：话说得倒是没错，不过讲得也太简单了……

柴田：有人认为《零 ZERO》的战斗太难了，而另一部分人则认为《零 红蝶》虽然可以享受与灵近距离战斗的压迫感，但又相对简单了些。因此我们就把两作中系统以及敌人行动的精华部分兼而用之了。

菊地：对，在系统方面确实是集系列大成之作。

柴田：沉眠之家已经完全被怨灵占据了，许多灵都有着中BOSS等级的强度，攻击动作也是多种多样。刚与怨灵遭遇时，它会用比较缓慢的动作接近你，但越往后它的动作就会变得越发狂暴。

菊地：这次战斗比较注重技巧，如果玩家不能灵活运用强化镜头以及各角色特性的话，游戏就会变得比较困难。所以建议多加思考一下战斗要诀，这样进行游戏就顺利得多了。

柴田：因为玩家的技术必定比体验前作时有所提升，考虑到这一层面，我们才认为应该让游戏变得更有趣一些。

菊地：当碰到很强的怨灵时，不妨考虑一下不同的进攻方法吧。

——非常感谢！下一回我们采访的环节将会是"游戏制作过程中真正发生的恐怖事件"，两位辛苦了。

柴田：终于到了要将一切说出来的时候了……

菊地：干什么？你为什么一副凝重的表情……

第六夜 8月26日

导演语：《到现在才能说的事》

其实我上周就想把这篇放上来的，但那时旧金山的温彻斯特之屋那边要举行《零 刺青之声》美版的活动，所以才晚了一个礼拜。如果有人一直在苦苦等待这篇文章的话，那么在这里就先给大家道个歉吧。

温彻斯特之屋是远近闻名的鬼屋，以制造温彻斯特步枪谋生的一家人接二连三地遭遇厄运，而幸存下来的寡妇萨拉为了迷惑被温彻斯特步枪杀死的亡灵们，据说在死前不久还在不断地对房子进行改建。这个传闻与《零 刺青之声》的设定有些相似，我一直都想去那里看一下。本来还以为这次拜访能让我在美国也遭遇到新的灵异体验，不过可惜都最后还是没发生什么值得记下来的事情。

我在晚上凭借手电微弱的光亮进入了屋子，不过没什么特别的感觉。尽管在这宛如迷宫一般的温彻斯特之屋里迷路乱逛也挺惬意的，但却感觉不到灵体的存在。与其说是鬼屋，倒不如说温彻斯特之屋是迷宫更贴切一些。

下面进入主题吧。

在之前接受采访时曾被问到过"这次制作过程中也发生了某些事情是吧"。"某些事情"指的自然就是那些"难以置信的事情"，大家似乎都很期待在恐怖游戏制作过程中出现这些事情呢。

尽管有点违背大家的期待，但这次为了祈祷平安无事，我们专程去寺庙进行了祭拜。

在前作《零 红蝶》的制作过程中，我家就曾发生过那种神秘的事情。虽然那次体验非常刺激，但我更希望它发生在公司内，在安宁的家中遭遇的感觉可真让我有些惴惴不安。

这次参与制作的单位增加了，所以我也不得不考虑到安全问题，于

是就前去祭拜了。但令我没想到的是竟然起了反作用（我就不说是哪家神社了），从那天开始，我就因发了40度的高烧而卧病在床（我就是怨灵本体的说法也自此开始流传）。

然后，完全无视我们的祈祷，灵异现象还是发生了。而最初的发生地，就是声优的录音现场……

访客的脚步声

具体是哪位声优就不说了，应该也是位有着灵力的人，总之还是来看一下这件"难以置信的事情"吧。

"嗯……有谁在敲门吗？"

在录音前声优曾屡次向我询问过这个问题。为了保证声音质量，录音室的门做得相当坚固，就算有人在外面用力敲门，里面也应该听不到才对。而且我们全体工作人员当时都在实验室，没有人去过录音室门外。

可正当我们决定无视这一反应继续录音时，事情又发生了。

"从刚才开始门就被用力地敲着……真的没问题吗？"声优非常害怕地问我们。

在录音室内，不管怎样的声音都会被录进来。当时麦克风开着，但我们确实没听到那些声音，而且也没有杂音录进磁带中。

就在要继续录音时……

"我听到天花板上有走路的声音，我觉得'它'已经进来了……"声优说道。就算有人在楼上，他走路的声音也不可能传入录音室中，但那位声优告诉我在她的麦克风附近一直不断传来脚步声。不过，最后那些声音没有被录进磁带中。

我倒是很想说，如果"它"再进来的话屋内的器材随它喜欢随意使用，但是这次只有那个声优听到了声音，其他人都没有听到。

接下来，是在担任音效制作的S先生家中发生的"难以置信的事情"。

诡异的碎片

我家有个从朋友那里拿来的餐具柜。

那天是2月5日。半夜里，随着一阵咣当的巨响，我从睡梦中惊醒了过来。

正当我惊慌失措地想要掀开棉被去看看时，指尖忽然感到了刺痛。

我将棉被掀开了，惊讶地发现里面竟然遍布着玻璃碎片。

究竟发生了什么……我那时完全呆住了。

我可不记得自己曾把玻璃碎片放进棉被中，只有可能是别人做的这种事情。

我沿着刚才声音传来的方向望去，橱柜上镶嵌式的玻璃门，有一扇已经脱落到地上摔碎了，四周也布满了玻璃碎片。大概是因为连接处变松所以才会掉下来的吧，可是，为什么连棉被中都会散布着玻璃碎片，这我就完全不知道了……

《零 ZERO》的开发过程中也曾有过厕所玻璃突然碎裂的事件，但那已经超出了"难以置信的事情"的范畴。

此外，有个杂志社的人曾把《零 ZERO》借给了朋友，而那位朋友在当天半夜就被怪异的声音惊醒了。他定睛一看，发现是一个架子摇晃的声音。可是……根本就没有地震啊！而更让他惊恐的是，他借来的《零 ZERO》就摆在那个架子里面。第二天他就把这款游戏还给了朋友，根本就没玩。这个算是我听到的比较符合"难以置信的事情" 的事例。

说到厕所玻璃事件，那之后还发生了一件小事。

地点还是在那个厕所，负责国际业务的K小姐虽然不是我们的工作人员，但她也看到了"难以置信的事情"。

小手印

当我和"《零》系列"制作组在同一所大楼内工作期间，发现女厕墙壁上出现了一个淡淡的手印。位置大概处于当你坐在马桶上时，手印就刚好在比脸高一点的地方。

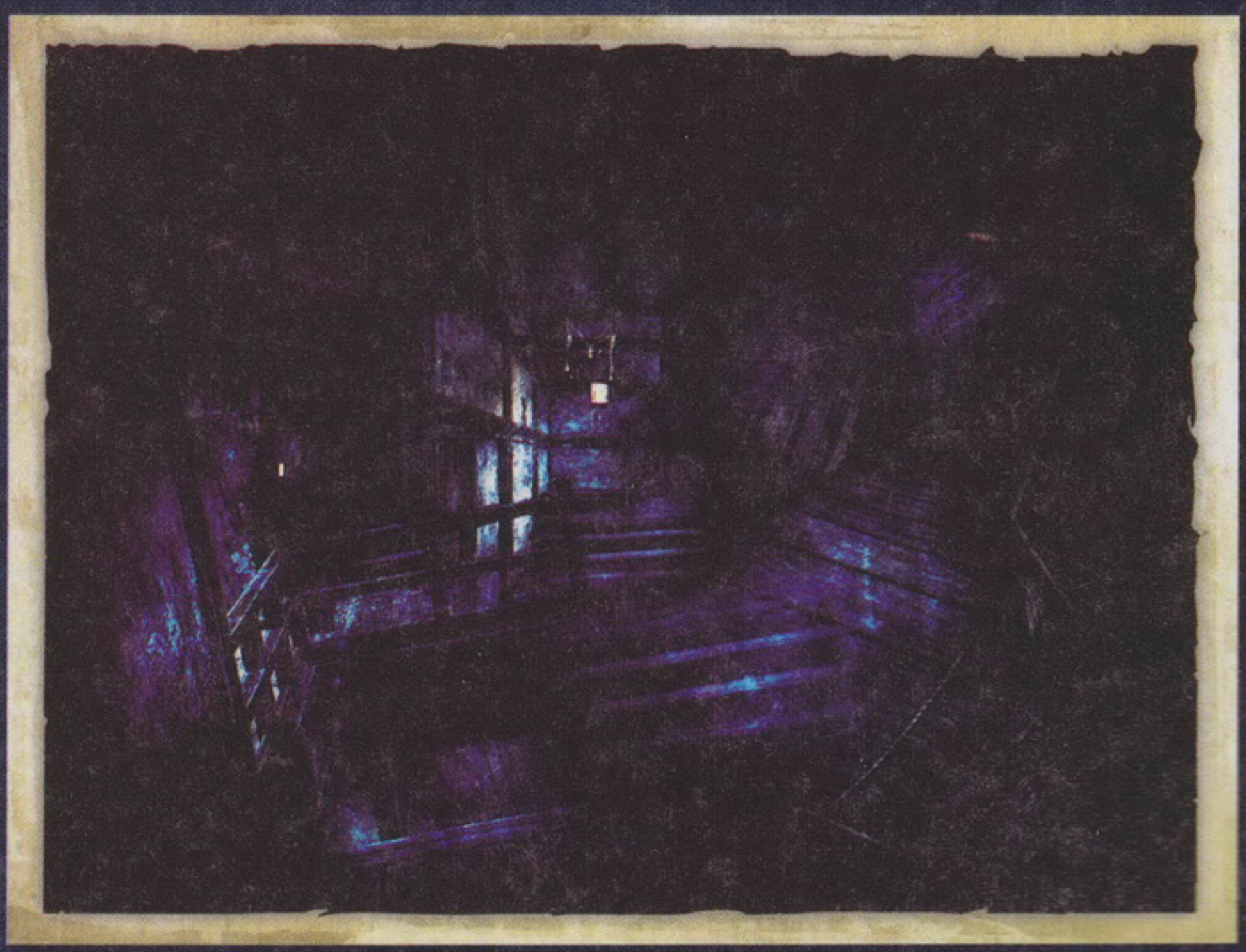
那是一对手印，比我的手要小一些。我曾想过如果把脚张开一点的话是不是就能摸到了（笑），不过仔细想想那个姿势实在是太不自然了。

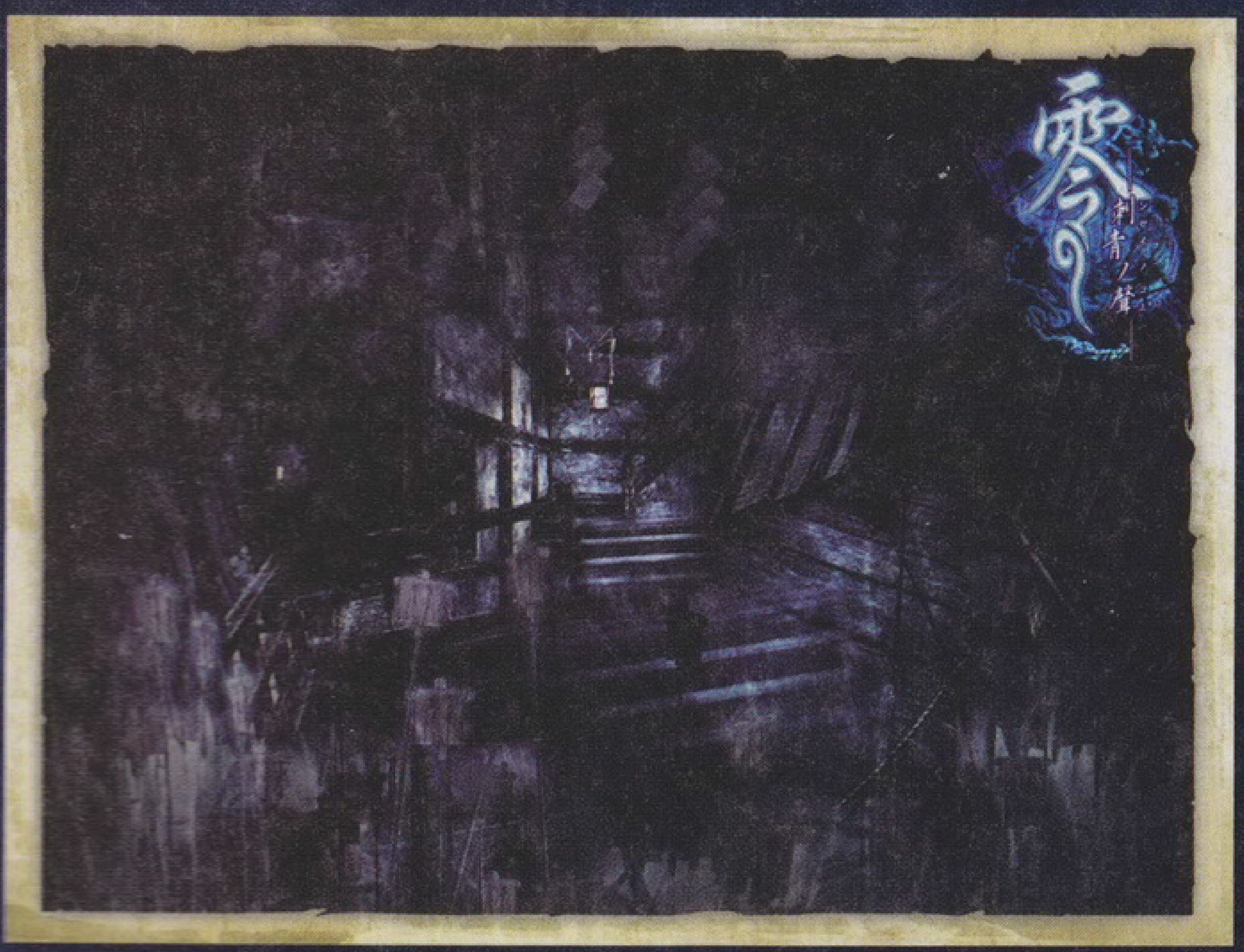
如果墙壁稍微脏一点的话，那个手印就变得更加明显，因为只有在手印那里看不到明显的污渍。

这个手印存在了相当长的一段时间，当"《零》系列"制作组搬到其他大楼去之后，手印也神秘地消失了。

说起小手印，我也曾经好几次听到过小孩子的脚步声。当在我休息室小憩时，总会听到啪嗒啪嗒的脚步声，还有厕所门打开的声音，之后就是从厕所走出来的声音。刚开始时我没在意，但之后却忽然想到，那个声音不但很小，而且进出厕所的次数实在是太频繁了，真是非常奇怪。我下床去查看了一下，但什么都没有发现。而且还有一件事情，那个声音进入与离开厕所的次数似乎不一样……

看样子，听到小孩子脚步声之类并不只有我一个人啊。负责CG制作





的N小姐也遇到了“难以置信的事情”。

频繁响起的脚步声

当我在女更衣室的沙发上睡觉时，总听到更衣室外有人跑来跑去，听脚步声应该是个小孩子。

在听到好多次之后，我再也睡不着了。那个脚步声似乎是在楼梯和走廊间一直进行往返，可是三四点钟怎么会有人在呢？脚步声不断地响起，直到负责扫地的人在五点来到时方才渐渐消失。

除此之外，还有人听到过脚步声，负责CG制作的T先生也是其中之一。

在厕所来回走路的脚步声

那是深夜十一点左右发生的事情。

那时我正在公司厨房煮咖啡，忽然听到男厕那边传来啪嗒啪嗒的脚步声。

当时厕所没有人，一片昏暗，怎么可能会传来声音呢？

那个声音比滴水声响一些，听上去极像脚步声。

因为实在是太害怕了，我很快就跑回了原来的楼层。

老实说，这种事不是第一次发生了，听说都是在同一层楼的厕所发生的。

说到厕所，我又想到了一件事情，这次的体验者是负责CG制作的M先生。

穿越细缝的影子

不久前，我看到了奇怪的东西。

那天我留在公司加班到凌晨四点，然后去了厕所。

当我洗手时无意中抬头看了一眼镜子，但透过镜子我却发现了一件让我毛骨悚然的事情。

厕所的门不是有着那种细长的窗子吗？我看到有个无法形容的怪东西刷的一声从那里掠了过去。当时我心里咯噔了一声，僵在原地一动不动，当片刻后打开门时，我什么都没有看到。

我以为是某个东西反射的结果，可附近根本就没有红色的东西啊。

就这样，“难以置信的事情”一直还在不断发生着。尽管其中还有其他小故事，但这次就只能先说这些了。

那么，接下来就说说我的事情吧。

由于我原本住的房子会闹鬼，这就逼得我只好搬家。当搬进一栋新盖好的房子后就什么都没出现了。

不过，只限于刚开始而已……

怪异的事情还是发生了，更诡异的是，是在去祭拜完之后才开始的。

这个故事并非道听途说，而是我的切身体验。我可以向各位发誓保证，这件事真的发生过。不仅如此，它还是在我完全清醒的时候发生的，并非我喝醉了酒或者迷迷糊糊产生的幻觉。

竟然又一次遭遇这种事情……

去祭拜完几天后的某个夜里，因为开发已经进入了最后阶段，就算回到家里也睡不着。

无奈之下，我只好打开电视看了起来，准备一有睡意就直接睡地板，可就在我用遥控器关掉电视的瞬间，事情发生了……

那一刻房间内一片寂静，可就在这时，我的耳旁却突然传来一声敲打地板的巨响，震得我从迷糊中猛醒了过来。而遥控器也掉在了地毯上发出了声响。

“啊，遥控器……”就在我将目光转向遥控器时，我忽然注意到眼前有一条白花花的东西。

当时房间很暗，再加上我没戴眼镜，所以一时没认出那是什么东西。而当我的眼睛两秒钟后适应了之后才发现，那竟然是一条手臂。

一条惨白的手腕挂在我耳朵旁边，手臂有些消瘦，而且青筋毕露，似乎是个男人的手臂。我偶尔将目光移到耳旁，垂在那边的手掌还会用力颤抖。

我的手呢……我自己的手在棉被里来回搓着。

果然还是出现了。

那么，这只手是谁的呢？

如果沿着手臂向上看的话，也许就能看到这个手臂的主人了……虽然我怕得要死，但也很恐惧那只颤抖的手一直挂在我耳边。不知道过了多久，我终于鼓起勇气向那边望了过去。

结果，手臂末端什么都没有。

准确地说，是逐渐变成半透明的状态消失在半空中。就像是游戏中的怨灵一样。

不知怎的，我当时竟然会想到“和游戏很像呢”这个念头。而就在这时，那只手臂一下子消失无踪了。

我愣了一下，忽然感到一阵寒气从背后浮起，于是急忙打开了电灯。

电视遥控器还在地上滚动着，而我再也没敢关灯，就这样过了一夜。之后的几天，我也从来没有在夜间关过灯。

本以为搬进这所新建的公寓就能安心了，没想到还是发生了这种事情，这个事实让我非常沮丧。看来，不管是在哪里，该看到的东西总是会看到的……

之后，虽然我还是经常会被从房间角落传来的吱啦吱啦的怪声骚扰，但我已经慢慢习惯了，睡觉时也开始敢于关灯。

而在开发进入尾声阶段时，又发生了一件决定性的“难以置信的事情”。

这件事过几天再和大家谈吧，请各位稍微等一段时间。

导演：柴田

第七夜 10月26日

导演语：《现在可以说的事》之2

好久不见，我是导演柴田。

上一次的专栏只谈到一半就突然结束了，之后也没有任何新的消息。很抱歉让那些关心后续发展的玩家等了这么久。

今天的话题将会涉及到当时制作结局时的情况。因为害怕会泄露剧情，所以在迄今为止的报道中对此都有所保留，但现在终于可以谈谈这方面的事了。

虽说灵异现象本身只是一些很琐碎的事，但与当时的工作内容相结合就让我的情绪因此而感到非常不适。

接下来，就请听我说吧。

呼唤声

为了躲避公司里的灵异现象，我搬到了一间新修的公寓里。这间七个半踏踏米大小的公寓在看房时并没有感到有幽灵之类的东西，显得很

"干净"。

在那之后虽然又发生了一些事，但总归是新房子，真的很干净。我的房间几乎被埋在了书架里（虽说都是一些很特别的书），在群书环绕之中就是我睡觉的空间。

紧挨着这个空间旁边，有一个圆形排气孔，是用来排出空调的空气的。在各位的房间里说不定也有。有的人马上就能明白吧，就是那种圆圆的，扭一下就能打开少许空隙的那种排气孔。

有天晚上，大概刚过3点半的样子。因为考虑着太多事情而无法入睡的我闭着眼睛缩在棉被里。就在翻身之后将脸对着排气孔的那一瞬间，没有任何先兆地从那里传出来一句话："去游泳吧……"

就在那一瞬间，我感觉自己浑身的血液都凝固了，不禁睁开眼睛盯着那里。

不会错，肯定是从那个排气孔传出的声音。而且从听到的情况判断，是在屋外将嘴巴正对着气孔说话的声音。

我就像被定了身似的盯着排气孔，时间一分一秒地过去了。

我确实听到了那个声音。

那是一个低得不同寻常的女声。应该不是少女，而是30岁左右的女性声音。虽然觉得好像在哪听到过，可怎么也想不起来……

虽然觉得不太可能，但也许真的是有人三更半夜贴在我家的墙壁上说着什么……想到这，不禁感到相当恐怖。但是，这种时候对着排气口说话的女人到底会是谁啊？

即便她只是稍微移动一下身体，我应该也会听见些什么。但一边竖起耳朵静听，一边盯着排气孔，一动不动地过了十几二十分钟，墙对面的女人却一点动静也没有。排气孔的正上方有一扇窗子，那个女人只要站起身来的话，就算窗帘不会把她套住，至少也会在上面映出人影。

但是，不管怎么等，窗帘上什么影子也没有。

这个时候可能已经过了四点，天空变得有些亮。已经能听到送早报的自行车忙碌地走街串巷的声音。

在这种情况下，我咬了咬牙，终于站起来打开了窗户。

窗外已经隐隐约约地亮了起来。我的房间紧靠着围墙，只有一条刚好能容的一个人的小路。

但是，那里一个人也没有。

实际上，正是在这个时候我想出了游戏的结局。

在《刺青之声》的结尾，主人公怜出现在了无边无际的黑色海洋边。那里是这个世界的边缘，是作为这个世界与那个世界连接点的黑暗沼泽。渡过这片海，就是另一个世界。

结局的画面是亡灵们踏着深黑的海水走向对岸。

刚好在那个时候，我想出了这样的场面。

恐怕那天半夜的话语就是将我引向"彼岸"的"呼唤声"吧。这样一想，就觉得有了更深层次的感受。因为当时我的心似乎已经有一半去到了那边界的岸边。

那个声音至今仍萦绕在我的耳旁。

《现在可以说的事》到这里就结束了。不过由于像这种"不可能的事"不断出现在我的日常生活之中，所以可能还会有类似的事件发生。虽然近期内可能没有将这些事作为材料拿出来的机会，但我还是打算继续搜集这样的东西。

非常感谢您读了这么多。

顺便再说一件事。这个跟"灵异事件"一点关系也没有，只是某天做的一个梦，可无论如何也想把它给记下来，有空的读者就看看吧……（这件事也是跟剧情有关的，所以只希望已经通关的玩家来看）

某月某日

终于回到了久违的父母家。

穿着别扭的礼服，我去参加了一个葬礼似的仪式。我没问进行的是什么仪式，也没问是谁的几周年忌，就这样跟着大伙朝古寺走去。走到那里时仪式已经开始了，所有亲戚都在场，一旁的和尚正在念着经。迟到的我为了不引起注意，面带歉意地排在了最后。仪式在奇怪的冷清氛围中进行着。所有人都低着头，一句话也不说，只有和尚的念经声在低低地回响。

经念完后，和尚轻轻咳了一声，只说了句："接下来请到仪式的会场去。"

不知从谁开始，大家都站了起来，排着队朝外面走去。没有一个人说话，气氛显得很严肃。

大家出了礼堂之后都朝着同一个方向前进，走进了一间屋子。

那间屋子位于亲戚U家的大门对面。我一边想着"是不是这家人里谁的忌辰"一边跟着队伍向前走。

混在队列中的时候忽然注意到了一件事，无论如何也想把它说出来。所以没经过慎重考虑就试着开口道："那个……队伍中好像活人死人都是混在一起的，分成两队不是更好吗？"





说了之后大家全把目光集中到我身上。

之后是短暂的沉默。我说错话了吗？

“嗯，也对。”收废品的K大婶自说自话似的小声说了一句之后，队伍就分成两列了。

活着的站右边，死了的站左边。

“那么，你该站哪边呢？”K大婶问我。

对啊……我该站哪边呢？

我……我……

正在纳闷的时候，左边出现了一个女人。在我看来与其说是从队伍中走出来的，不如说是从左边的树丛中走出来的。

那是M大婶。虽然称呼她为“大婶”，但她死的时候只有大概30岁。

那时候我还是个中学生，记忆中除了尽情玩耍的欢乐外什么也没留下。

婶婶轻轻低下头，闭上眼睛，小小地张开嘴，用细微、不带一点感情的声音开始说：“我……我……我为什么会死。为什么……为什么……从那开始就一直在想。”

M婶是在比我现在还年轻的时候病死的。突然就去世了。得了一种在现代应该已经是能够治愈的病。而且她不该那么年轻就去世，本来可以享受幸福生活的。每个人都抱着这种乐观的想法……

“为什么……为什么……”

在婶婶不断重复地小声说了一些话之后，她突然问我：“你其实不知道为什么要活着吧。”

面对这么唐突的质问，我不知该如何回答，呆立在那里。

“那就到这边来吧。”

M婶像电影的慢镜头般活动着，慢慢将手伸了过来。

“那个……我……”

我到底为什么活着呢？有什么理由吗？

雪白的手慢慢地、慢慢地伸了过来。慢慢地、慢慢地。

是啊，我到底为什么活着呢？

……不知道。无论怎样也想不出理由来。

我很喜欢M婶。所以，站到左边去也没什么吧……

但当那只白色的手马上就要触到我时，突然感到一阵强烈的寒意，我没有多想突然大声叫了起来：“我、我是……！！”

“我活着就是因为你已经死了！你的死就是我活着的理由！”

……就连我自己也不知道自己在说什么。乱遭遭的。无论怎么说这都是太过荒唐的话。

突然，M婶就像是注意到什么似的，手停下不动了。

之后，又像是快速倒带似的，我漠然地看着她钻回草丛之中。

不知从哪传来的老太婆的大笑声将我从梦境拉回了现实。

如果让她的手碰到我的话，我就再也不会醒过来了吧。或者只是一个没什么特别之处的噩梦。我不知道。

但是，我清楚地记得最后我大声叫喊时说的话。虽然是自己说出来的，但却没有经过自己的大脑思考。这真是奇妙的感觉。

一直回想着这样的感受过了很久之后看到一首短歌：

一人逝去时，栖息于其心中的多位死者，也将永久逝去

（ひとつの死は　その死者の中に　栖まひゐし　几人の死者を　とはに死なしむ）

——稻叶京子短歌集《天之椿》

一个很简单的事实：如果我死了，那么M婶和我在一起的事件谁也不会知道，就像从来没有发生过一样。这样一来M婶也就完完全全地死了。

当重要的朋友去世，觉得自己对他的死也有一定责任，想在事后做些什么来弥补时，我就会想起这个梦和这首短歌。

这样一想，就会觉得死的理由变成了活下去的理由。

在与死者打交道的《零》中，与这样的想法紧密相连的结局是：即使与心爱之人阴阳相隔的痛楚无法愈合，但也应该带着“那些失去的东西正是我活下去的理由”这样的想法继续活下去。

必须要做出这样的结局——这就是我在设计结尾时首要考虑的事。

对游戏的主人公怜来说，活下去的痛苦虽然无法得到治愈，但失去优雨正是她继续生活的理由。尽管怜想和优雨一起逝去，但怜的死就会将她心中的死者、生者一同带入另一个世界。优雨的话带着不甚明了的含义将这样的心情传达给了玩家。

我想游戏中的角色虽然没有明确说出来，但玩家如果注意到的话……

关于那个结局我有很多的感想，如果玩家能从中得到些启发的话就再好不过了。

但是，我一定会在哪里想起那个梦，而且带着那样的想法去体验游戏，还想在自说自话似的嘟哝中结束这一切。

祝各位一切顺利。

Project ZERO导演：柴田





人物
怨灵
剧情
结局
名词
文档
设定
访谈

声

作词：天野月子
作曲：天野月子
编曲：户仓弘智
演唱：天野月子

例えば 海の底で あなたが生きてるのなら
私は 二本の足を切って鱼になろう

深みへ 落ちるほどに あなたが近づくのなら
果てない 暗を彷徨う影になってもいい

艶やかに漂う わたしの阳炎
叶わない日々に 溺れていただけ
あなたはいない 分かっている 分かっている

升る 升る 太阳が
私の场所を浄化する
青く 刻む 刻印は
温い 温い 风がさらって行く

例えば この言叶が あなたに届くのならば
私の声帯を取り あげて素手でもいい

鲜やかな伤を无くした今を
何もかも夺う あなたの音头を
求めていた 求めていた 幻でも

消える 消える 温もりが
私の场所を连れてゆく
罚を 拭う その腕に
抱かれながら 眠りにつきたい

升る 升る 太阳が
私の场所を浄化する
罚を 拭う その腕に
抱かれながら 眠りたい

消える 消える 温もりが
私の场所を连れてゆく
青く 刻む 刻印は
温い 温い 风がさらって行く

蚀んでいく 记忆の破片
私を塞ぐピアスが足りない
忘れてしまう ぼやけてしまう
あなたの声が雑踏に消える

蚀んでいく 抜け落ちてゆく
私を塞ぐピアスが足りない
迹形もなく 忘れてしまう
あなたのこえが雑踏にない



假若你活在海底
我情愿自断双腿化为鱼

如果坠入深渊便能接近你
我就算变成迷失于黑暗之影也在所不惜

我的日光华丽地漂浮于空
但每日无法如愿的我只余彷徨失意
我知道，你早已不在那里

上升吧上升吧 我的太阳
净化我的所在之处
让那青色的刺青
被温暖的风吹拂而去

假如这份话语能传达给你
就算我失去声音也无所畏惧

在艳丽伤痕已消失的如今
一切都被夺去
我追寻着你的旋律 哪怕那是幻影游弋

那消失了的温暖
带走我的所在
将被拭去了罪恶的双手
抱于怀中睡去

上升吧上升吧 我的太阳
净化我的所在之处
将被拭去了罪恶的双手
抱于怀中睡去

那消失了的温暖
带走我的所在
让那青色的刺青
被温暖的风吹拂而去

逐渐侵蚀的记忆碎片
无法填补我的空白
忘记吧 哭泣吧
你的声音消失在茫茫人海

逐渐侵蚀的记忆碎片
无法填补我的空白
忘记得一点痕迹也没有
你的声音消失在茫茫人海

全文档一览

歌谣与传说

（柏木 秋人）

歌谣与传说 一

在陆奥山间，某些村子中仍流传着古老的摇篮曲。

《眠之巫女 第一节》
睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
爱哭的孩子会被扔上永无归途的小舟
戴上饰品，送到那遥远的彼方
不睡觉的孩子，会被逆身剥皮哦

原文
ねいりなさよ　はたて
ねいりなさよ　はたて
なくこは　ふねのせ　ついのみち
いちわらきせて　おんめかし
ねいらせな　さかみはぎ

这首名为《眠之巫女》的歌只在山中特定的几个村落中流传，大概是由于距离和路途的缘故吧。

从“巫女”这个词来看，这首歌具有宗教要素，感觉从当地的民间宗教仪式中发展而来的。

下面来看看歌词。“ねいりなさよ　はたて”这句是在枕边哄孩子们入睡的开头曲调。

我不太敢确定“はたて”的含义，不过这个地方把“不听话的孩子”叫做“あだて”，所以有可能指的就是这个意思。

中间那句“爱哭的孩子会被扔上那永无归途的小舟上”，从其中的含义来看的话，对于爱哭的孩子，在儿歌里加上<船和路>的要素，会让小孩有流放的联想，可以解释为吓唬孩子快点入睡的“威胁的曲调”。

“いちわら”和“おんめかし”综合起来看有着“被戴上装饰物前往”的意思。

此外，因为“ねいらせな”（不睡觉的孩子）后面重复地说“逆身剥”那样恐怖的词，就会给孩子以一种“一定要快睡”的印象。

这首歌看来应该本来是某个宗教仪式上用的歌，之后被改编成了摇篮曲。

在陆奥地区可以看到很多这种“威胁的曲调”的变化。

“剥皮”一词大概源于大祓词中的天津罪“逆剥（从屁股处把野兽的皮剥下）”，这一点应该也与跟原本的宗教仪式有关。

《眠之巫女 第二节》
睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
巫女大人偶然醒来的话
四肢会在忌之仪中被木刺穿
宫门将开，无法心安

原文
ねいりなさよ　はたて
ねいりなさよ　はたて
みこさん　あいまに　おきつかば
ししにき　うがつて　いみいのぎ
くもん　ひらいて　やすからず

第二节的开始部分与第一节大致相同，各种要素也都释放了出来。

“みこさん　あいまに　おきつかば”有“巫女大人偶然醒来的话”的意思，吓唬孩子如果巫女醒来的话四肢会被木头刺穿，而忌之仪这个词应该是与创作这首歌的宗教有关的仪式。

最后“くもん　ひらいて　やすからず”这一部分是以巫女（孩子）为中心的悄悄话，晦涩地告诉她们“宫门将开，无法心安”，是令人感到有些害怕的结尾。而“宫门”代表的可能是该宗教中地狱一般的恐怖存在。

歌谣与传说 二

对流传在陆奥地区的摇篮曲《眠之巫女》试着做进一步调查，已经调查得知更加接近原曲的歌词。

《眠之巫女 第一节》
睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
爱哭的孩子会被扔上那永无归途的小舟上
刻上华服，送到那遥远的彼岸
不睡觉的孩子，会被逆身剥皮哦

ねいりやさよ　はたて
ねいりやさよ　はたて
なくこは　かこぶね　ついのみち
いちわらきざんで　おんめかし
ねいりやさな　さかみはぎ

与上次所写的不同，“ねいりなさよ”变成了更古老的说法“ねいりやさよ”，“いちわらきせて”也变为了“いちわらきざんで”。

用“刻”这个词与华服搭配造句非常少见。我想应该和该地流传的“纹身行者”传说有些关系，在原本的宗教原曲中应该是“刻上刺青”的意思吧。

《眠之巫女 第二节》
睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
巫女大人如果醒来的话
四肢会在忌之仪中被木刺穿
宫门将开，无法心安

原文
ねいりやさよ　はたて
ねいりやさよ　はたて
みこさん　あわいに　おきつけば
しせいぎ　うがつて　いみいのぎ
くもん　ひらいて　やすからず

在我收集完这一地区自古相传的传说后发现，不只是山区，其他地区也有把死者的灵魂送往“海”的异界信仰。我认为，他们所说的“海”指的应该就是“黄泉”。

“宫门”中的“门”指的是异界之门，而最后一句歌词就可以解释为如果打开那扇门的话就会引发灾祸。

这首歌有些像是为了守住异界之门而创作的仪式歌曲。

从歌名取为《眠之巫女》以及巫女“醒来”的歌词来看，睡眠这一要素是与“穿刺”连接在一起的。也就是说，“让巫女入睡”实际上是“强迫巫女入睡”，可以将其理解成活祭品的一种。

在此地文献中出现的图画与这个仪式和宗教的传说相符合。图中央处画着一个神社，旁边有着“刻宫”的注释。

而根据文献也可以得知歌曲的“刻”之含义，以及这首歌在此流传的原因。

刻宫中有着巨大的海（黄泉），因此被认为是此世和彼世间的狭间世界。

图中与传说有关的还有以下字眼：
切断生之向往　刻上柊　穿过刺青木
永久地镇住　在狭间沉眠

“穿刺、镇守、沉睡”这些关键词在传说中与歌中都有出现，由此也可以看出活祭品的意味。

歌谣与传说　原本

以被称为"久世之宫"的神社为中心，在封闭于深山的村落中仍在进行着当地自古相传的"仪式"和继承了那些的久世家。在搜集资料的这段期间内，我以客人的身分被允许进入久世家。

下面是我搜集到的一些资料。

这个神社果然在执行着与"刺青"有关的神事，而《眠之巫女》就是举行仪式时唱的歌谣。

这首歌在此地被称为《镇魂歌》，是在举行刻入刺青的仪式时，为镇住巫女所受的"**柊**"而唱的歌。

柊是一种树的名称，而其语源（疼）也有着"痛苦"的含义。

我本想亲眼看一下那个仪式，但由于举行仪式的久世之宫严禁男性进入，因此遭到了拒绝。

不过，这首《镇魂歌》流传到外界的形态——《眠之巫女》还隐藏着一节。由于传述歌词意思的人都已死去，久世家亦没有搞清楚这一小节的含义。

因此，我准备以我的假设来对这节歌词进行解读。

《镇魂歌　第三节》

去吧，前往彼岸
去吧，前往彼岸
雪舟飘摇，前往彼岸
门扉轻摇，前往彼岸
随波而起，刺青飘扬
漂扬到那个世界
此世之人，无语凝噎
挥手惜别

原文
ゆきなさよ　はたて
ゆきなさよ　はたて
ゆきぶね　ゆらして　はたて
このきし　ひらいて　はたて
らうらう　みわたり　かのきしに
しせい　わたして　なくが　てあげ

"快睡吧"变为了"去吧"，从开头的这个小小的变化，便能了解到解歌谣内容的区别。

曾有人认为"はたて"是本地方言，意指"不听话的孩子"（あたて）。但翻阅完屋中的文献后我发现，这个解释是错误的。"はたて"（涯）指的是"彼岸"，也就是自此世之终至彼世的地点。去吧，刻上华服的巫女，送往彼岸。

这个地方在下雪时乘坐的，像船的架笼被称为"雪舟"，而雪舟也有着逝去的含义。

"此岸"意为此世，该处的"门"开了，巫女将通过它，以"身渡"被送往彼岸。

"随波而起，刺青漂扬"，从第一节的"刻"这个词来看，指的就是人身上的纹身。"凝噎"为哭泣，"此世"指这个地方，而挥手则有着有最后道别的含义。

这最后一节大概是将刻着"华服"的巫女送往彼岸的歌曲。

一方面可能是作为活祭品，另一方面可能是为了对背负着刺青逝去的巫女进行超度。但由于我不清楚仪式究竟是什么样子，所以这里也无法确认。

纹身的民间传说

在古书中某页图片中出现的纹身是由蛇和柊叶而构成的，主要是流传于东北为中心的一带。而其出处则是东北自古以来流传的民间故事之一——"纹身少女"而来的。

纹身少女

少女喜欢的人不幸死去了，而她怎么都无法忘记那个男人。于是，她便在自己的身上刻下了柊叶形状的纹身，以表达对死去恋人的思念。之后，少女又一次坠入了情网。可是不久之后，悲剧再度发生了，她又一次失去了那个思念的人。

于是，少女又将这思念以纹身刻画在皮肤上。由于她希望神能够将自己思念的人的灵魂送回来，因此在自己的身上刻上了被认为是神之遣使的蛇形标记。

不知是不是命运的捉弄，少女不断重复着与恋人的生离死别。而在这悲剧周而复始的过程中，由蛇和**柊**叶构成的纹身已经刻满了少女全身的皮肤。

少女再也无法忍受纹身的痛苦而完全丧失了理智，而在那时，她的灵魂也被刻在自己身上的蛇所无情地吞噬了。

这个传说在平原一带广泛流传，不过流传内容则因为地域而多少有点差异。当我们在山间的部落持续收集信息时，听到的这个传说也有了以下内容的变化，那就是所谓的"纹身行者"的传说。

纹身行者与蛇的刺青

纹身行者（一）

失去恋人的少女向山里的行者诉说心中的痛苦，而听到少女心声的行者则亲手在自己的皮肤上刺上了蛇和**柊**的纹身，代替少女承担了这份痛苦。

听到这件事的村民纷纷前往行者那里，希望他也能够承担自己心中的痛。这样不久之后，行者的全身都已经覆满了纹身。

由于承受了过量的疼痛，行者被纹身之痛的梦所囚禁，渐渐无法苏醒过来，而在最后也被蛇吞食了。

这个传说是以悲剧作为收场的，但这并非结束，在接下来扩充的传说中，那些感觉是为了告诫人们而流传的。

纹身行者（二）

行者全身都被刻满了纹身，到最后，甚至连他的眼睛里都也被刻入了纹身。

就这样，刻上纹身的眼睛变成了镜子，将刻在行者身上的所有痛楚都全部折返回所刻纹身的人身上，而那些之前向行者诉说痛苦的人也被蛇吞食了。

"以眼为镜"的说法，大概是以蛇的古语"能力之眼为镜"而推断出来的。

山间流传的"纹身行者"的传说，流传到平野时被故事化，拥有巫术等要素的行者寓言也被演变成了村姑的悲恋故事。

从这个民间故事中，我们可以知道"**蛇和柊**"纹身的含义。

"**柊**"是树的名称，而这个字同样也有着"痛"的意思，表达了对死者的思念所导致的心中的痛苦。

"蛇"则正如民间传说一样是神派遣来的使者，而它之所以将少女和行者的灵魂吃掉，也有着将对死者的思念在不同世界间进行联系的深层次含义。

在东北以北流传的民间传说中，对《纹身行者》和被加入这个纹身的花纹《柊和蛇》的意义做了进一步的调查。根据新的收集，确认了这些传说有着以下其他形态的案例。

纹身行者（三）

痛失思念之人少女向山中的行者诉说了心中的痛苦，而倾听了这些痛苦的行者则在少女身上刺下了刺青。

从那天起，少女每晚梦中（寝目）都会见到思念的那个男子。

可是，当少女坠入新的恋情后，每晚的梦就都变成了恶梦（忌目），而刺青处日日夜夜都令她痛苦不已。

少女不能把成为忌目的纹身去掉，因此再度来到了行者那里。

行者以山中涌出的泉水洗掉了纹身。

这样一来，纹身之蛇就会往泉的深处游走而消失无踪。

纹身的意义大致相同，不过这个故事与前面最大的不同是，在纹身洗掉后少女和行者都没有死。

这里的蛇被赋予了山神和水神的性质，而这个幸福的结局也有可能是后人为了通俗化而改编的。

"蛇"拥有"山神、水神、嫉妒、情念"等意义，是个很有趣的传说。

祭祀道具与佛像

这个佛像是在秋田某山间一座不知名的破庙中找到的。

佛像直立着，拿着手纲的姿势像是在作法一般，这是个在其他佛像上没有发现过这种特征的珍奇佛像。

这座庙似乎荒废很久了，天花板和地板都破旧不已，书籍类资料也都已全部无法辨读。

经过调查发现，在佛像上沾有血迹，而寺庙地板上也有着同样的血迹。

据猜测这座佛像有可能是某种民间神事、供仪所使用的物品。

由于周围山村等都没有听说过关于这间寺庙的传言或记载，因此目前关于它的一切都还是谜。

井中发现的大量人骨

为了调查民俗习惯，某些学者来到了一个废弃的村庄，并在村内神社中发现了一口用式绳围起的古井。

井已经枯了，因此他们来到了下面，而在那里，他们挖出了大量的人类骨骸。

据同行者所说，那些尸骨大多像是小孩的，而且旁边还发现了一些男人的衣服器具，以及祭祀道具等物品。有人认为可能是在饥荒时为了减少吃饭的人数，或者是为了祈求降雨等目的才会将孩子投进井里的。

串人偶与山间宗教

很多地方都有用稻草和土布制作的人偶，它们会被穿上衣服并当作神灵来祭拜，许多存于山间的民间宗教至今还保留着这种风俗。

根据住在岩手的读者所说，照片中的人偶被称为クシミ神。当村中有人死去时，会将死者的毛发与稻草编织在一起，并且将死者的衣服穿在人偶身上。之后，人偶会被穿刺，以站立的形态被放置在山中的祠（原先的神社）内，被人们祭祀着。等到约一个月之后，人偶就会和其他供品一同被放入河中漂走。

流传在这个地区的传说中，那个山里存在着和神的世界相连接的坑，传说变为クシミ神的死者会站在山中以及村里，将村中的灾厄背负在身上前往神的世界。

也有被称为イグシ神的人偶，那是夭折的年轻人的魂魄，它们被祭祀在深山中。

クシミ神和イグシ神都是站在村子与山中——将人与神相隔离的地点。仔细来想的话，与其说它们是守护神，还不如说这些背负着灾厄的灵魂类似于祭品。

城迹中的众多人骨

本月八日在位于县北部山中古城遗迹进行调查时，发现了为数众多的人类骨骸。

开始是在中央花园位置挖出了大量墓石，而人骨就埋在那下面。

这些骨骸应该都是筑城时留下来的，就他们身上的装束看来，应该是与筑城工作有关的人。

据推测，他们可能是在城盖完之后被活埋的。当事者也许是为了守住城的构造或埋藏的黄金等秘密才会这样错的，另一方面大概在建城时充当了人柱。

埋葬的木乃伊

上个月，有人说从久海寺重新修建的墙里挖到了树根一样的东西，后来又传出了在走廊墙壁中发现众多木乃伊的消息。

那条走廊名为荫神走廊，墙壁有人形的染色。据说木乃伊是在修复这条走廊，挖掘四周墙壁时发现的。

走廊其他有染色的地方也发现了很多木乃伊，因此引起了骚动。

久海寺内确实祭祀着某些僧侣，但也有人认为他们可能是被当成了人柱。

被称为"宫大工"的人们

"宫大工"——专门建造寺社佛阁的工匠的总称。

原本他们被称为寺社番匠，但由于明治时代神佛分离、废佛毁释，比神社地位更高的寺庙自此消失，因才会改称为"宫大工"。

他们非常鄙夷建造民房，当没有建筑委托时就会种庄稼或做其他事情，基本上很少通过实际工作来练习手艺。

在宫大工中也有着专门负责一间寺社的工匠，据说这个木工头知晓特殊的建筑技法，和咒术性建筑技法等等。

照片是在上大梁时拍摄的，旁边宫大工们并排着，位于照片中央的应该是木工头。

照片上他们是白衣黑帽的穿着，是在上大梁仪式等祭祀中的衣服。这是因为"没有不崇拜神佛的寺社番匠"，因此即使是在从事建筑工作时他们也这样穿。

另一方面，这样的装束也能显现出他们的信仰，以及对自己手艺的自豪。

寺社番匠的"神隐"

最近各地都传来了许多寺社番匠行踪不明的消息，迄今为止已经有十名了，"神隐"（神秘失踪）的传闻也开始渐渐传出。

这些失踪的寺社番匠都是年轻且评价很高的人，当中的几个人据传闻是"应邀去建造某所秘密寺社了"。

水坝的失踪者

继上个月两人在水神水坝附近下落不明后，如今又发来了又有游客失踪的报告，并且提出了搜索申请。

失踪者是居住于东京的天仓静（35）的长女茧（15）。

茧利用暑假和妹妹澪（15）到水坝附近的村庄玩耍，此后一周两人没有任何音讯。但在日前，妹妹澪被发现倒在森林中。

澪被送往了医院。虽然她身体没有其他异状，但看来极为疲劳，完全没法开口说话。

警方准备等其回复后再向她问询事情经过。

下落不明的地质调查员

搜索桢村真澄以及须堂美也子的行动已于昨日中止，水神水坝的建设将再度开始施工。

桢村真澄是为了水神水坝的建设工作而前往该地进行地质调查，但却在之后失踪。他的未婚妻须堂美也子小姐前往寻找，但之后也失去了音讯。

在该地过去也曾发生多起失踪事件，由于此地之前就有着“神隐”的传闻，因此有人认为这次的失踪也是“神隐事件”。

警方希望市民能够提供两人的相关情报，而应对方法则将在与两人的亲属协议之后再行宣布。

关于双子祭祀

在中部地区山间一带的村落中，有着将村中出生的双子培养为巫女的传统，并举行名为“双子祭祀”的仪式。

村里出生的双子到一定年龄时（多半是在15岁），将以巫女之身身着白衣，用腰间的红色缎带将两人连接在一起，举行降神仪式。

红色缎带有着“将双子还原为一人”的意味，可能与该地流传着的“当双子还原成一人时，神之力也将宿于他的身上”的传说有关，感觉是把传说作为原型的风俗习惯。

举办这个仪式据说是为了保护村子免遭灾厄之苦，同时也有着祈求丰收的目的。

“绳之巫女”的传说

宗方良藏

在搜寻冰室地方守护五神镜的五座神社的资料时，我找到了讲述“黄泉之门”传说的古文书，之前我就对此很感兴趣。

文献中果然提到了在此地附近举行的“黄泉之门”仪式，下面是有关的几个要点。

御缚之仪式

是为了封印“门”（即黄泉之门）的仪式，仪式中使用的特殊麻绳被称为“裂绳”。

裂绳

为了封印门所使用的特殊麻绳，也有记载着<封印巫女的力量>的文书。

绳之巫女

某书中里出现过双手双脚以及头部都被绳子绑着的女性的图。

如果她就是“绳之巫女”的话，那绑着她的五条绳子应该就是裂绳。

裂绳之仪式

根据记载，这是一个“将把巫女束缚住的御绳往五神方向拖放，用以制作裂绳”的仪式。

“五神”指的应该是以冰室宅为中心的五个方向的神社。大概把系上绳的巫女向五个方向拉扯的事传闻成了制作裂绳的事了吧。而从巫女被绳子绑着并被向五个方向拉这一点来看的话，绳之巫女应该是被当作祭品的。系在巫女身上的绳，难道就是活人祭品的道具吗？

我最近会前往冰室邸，实际考察当地的“黄泉之门”以及关于“绳之巫女”的仪式。

被救出的女性失踪

13日凌晨，上个月因县内发生的抢劫杀人事件而入院的女子在医院中失踪，目前院方向警方提交了搜索申请。

失踪者为浅沼切子小姐（23）。她在案发后因精神遭受沉重打击而入院，但当13日凌晨医生前往检诊时，却发现她从病房中消失了。

上个月，浅沼小姐在与家人同住的住宅中遭到了两个强盗的袭击，双亲和弟弟惨遭杀害。浅沼小姐因被双亲藏在柜子里而幸免遇难，案发四天后，经附近的人通报她才从柜中被救出。

医院方面承认管理体制方面出现了疏漏，并将全力寻找失踪的浅沼小姐，以确保她的安全。

入院患者失踪

9日夜里，葛木医院向警方提出了寻找从病院消失的患者的申请。

失踪的是今年8月航空坠机事件的惟一生还者——泷川吉乃（26）。

泷川从事故以来精神状态越来越不安定，诊断为外伤性精神障碍，因此自那之后长期住院中。

针对这次的失踪，医院方面表示正在整理详细的报告。

泷川的亲友都在那起事件中死去，之后她的行踪令人非常忧虑。

各地陆续发生“神隐”

昨日凌晨，住在山中明神村的母女——葛原莳枝和梢二人下落不明。

从去年开始，她们每日都在山中寻找失踪的丈夫（父亲）。

通报者表示“因为数日不见身影而去敲门，但是没有回应，房间中只看到残留着的黑灰痕迹”。

同样的失踪事件最近在各地都有发生，“神隐事件”的传言也自此传开。

能得知异界信息的收音机

之前提到过，神秘的科学家麻生邦彦曾使用西洋的技术来解释日本自古以来流传的“异界”信仰与传承。而他最后据说成功地实现了与“异界”的交流。

最初的例子是“矿石式异界电波收讯机”，通称“灵石收音机”。

“灵石”一词来源于麻生博士朋友们的话语，当时博士的研究书籍里大多只以“矿石”来称呼。

矿石收音机的原理是利用矿石的检波特性与电波的吻合性。麻生博士将日本自古以来未知的世界，着眼于“石”的神秘性。他认为，只要能找到特殊的矿石，就可能捕捉到异界的电波。

据说实验成功了，收音机真的可以捕捉并记录到一般播放不出来的声音。

纪录声音内容的书简已经不知所踪，只能从麻生博士的几个朋友口中证实“有过去的声音”以及“灵魂的话语”。

映出“异界”的技术

这里记载的机器也是由以和异界通信及证明异界的存在作为目标的麻生邦彦博士研究出来的。在江户末期至明治之间，随着西洋文化的传入，既是优秀科学家也是哲学家的他为了证明异界的存在，将新技术与自身的“异界论”进行了混合应用。

传闻他确实通过机器证实了“不可能存在”的异界，虽然不知具体是哪一年，但由于这个传闻，他的机器成为收藏界的热门商品，因此散落到各地收藏家手中。

他的研究之一，就是这个射影机。

他利用结束试验阶段的“射影机”（可以拍到异界的照相机）的技术，达到了用胶卷拍出的特殊图像可在屏幕上放映的目的。根据纪录，通过射影机拍摄的照片会反映出平时看不到的东西。

射影机与“异界”的实证

所谓的“射影机”，指的是从江户末期到明治时代年间，一位叫做麻生邦彦的博士为了与“异界”进行联系，利用“神秘科学”而研究出来的神秘照相机。这里所说的“神秘科学”，是指配合当时西方文化的流入，把东洋思想以西方人的科技来进行证明的方法。麻生博士是当时最有名的“神秘科学家”，而射影机，便是他最具代表性的发明之一。

麻生博士以当时还非常珍贵的照相机为基础，在组合了特殊的胶片以及镜头后将其加以改良，这样便可以拍摄出以肉眼无法看到的“偏离位相的空间”、“精神体、灵体”等等本被认为不存在于这个世间的东西。当时被制作出来的射影机只有几台而已，可算是非常稀有的珍品。虽然有几部在古董商之间也曾进行过交易，但他们手中拥有的基本上都是已经坏掉的射影机。另外，“看见异界”这个射影机最神奇的机能似乎在这几十年间也很少被人提到，大概是射影机在岁月的流逝中已经永远失去这一机能了吧。

异界研究者的笔记

麻生 邦彦

为了研究生与死之间这一未知的领域，我专门寻找了几个实验者。虽然以“明确地说出梦”为条件的研究工作十分困难，但说不定能从中发现与“异界”有着一定关联或知情的人。万幸的是，我竟然真的找到了一个有着某些症状的男子。

他告诉我，从几个月前开始，他就一直每夜持续做着同样的梦。

而下面便是是这个梦的几个要点。

一、最开始是站在黑夜中飘着雪花的一个陌生的神社前。

二、虽然对于那个神社并没有什么特别的印象，但好象在故乡听到过这个场所。

三、在神社的里面，他听到了在之前住的村子里思慕着的女子的声音。

四、他被那个声音所吸引进入了神社，之后每天晚上都会往神社更深的地方进行探索。

到此为止被实验者所说的话语，我们都可以将其解释为是因为思念故乡以及恋人的感情才促使了这个连续不断的梦的出现。

但令人感兴趣的，则是接下来他所说的话语。

五、那个地方在古时是举行某种仪式的场所，据说在那里有着一处能够和死者相逢的地方。

六、在神社的最底部里面有个非常大的洞窟，而在那里，有着一个无边无际的地下海洋。

在之后与这个实验者的谈话中，我了解到了一些与“异界”特别是称为“黄泉”的场所有关的情报。而从谈话中听来，他的故乡里似乎也有着关于异界和他所做的那个梦的相关传说，

下面便是此后四天我所整理的我与他关于梦境的谈话。

他似乎是出身于陆奥地区，那个地方的山区自古以来便有着被称为“常世海”的未知之海的传说。此外还有许多和“寝目”（也就是梦）有关的传说。

例如，在那里梦被称为“狭间”，属于将异界和现世进行连接的领域，据说会持续见到恶梦和死者从黄泉归来。

为了不梦见被称为“忌目”的恶梦，当地建造了一个神社，而在那里面有着专门为众人承受忌目，于狭间中沉眠的被称为“眠之巫女”的存在。

这个人听到的声音，可能就是在与那个神社里的巫女于“狭间”通信的结果吧。



奇怪的是，就在我将这些对话记录下来的第二天早上，那个被实验者却连行李都没带就突然间失踪了，难道说他是因为太思念故乡的那个女子而返乡了吗？

他留下的耳饰是称为响石的石头，从古时就传说可以传递人们的思念，也许我可以将其用在灵石收音机的改良品中。

刺青封面的日记

久世 零华

刺青封面的日记 一

爸爸、妈妈、弟弟、大家都到“那一边”去了。被抛在这里的，只有我一个人而已。

能和要一起去，就像那时一样……

久世之宫的人来接我了，他们希望我成为新的刺青之巫女。只要将那些纹身刻于肌肤之上，就可以拯救拥有许许多多悲哀的人。

可是，一旦成为巫女，并且刻下刺青的话，我就再也不能走出久世之宫一步了。

爸爸、妈妈、弟弟、大家也都不在了，只有我一个人幸存了下来。

我已经一无所有了。如果已经不能和要见面的话，那么，我应该也可以进入永久的长眠吧。

如果这样可以拯救许多与我有同样痛苦的人的话……

刺青封面的日记 二

为了寄托人们的思念，我接受了身切之仪。

刻在我身上的那许许多多的纹身**柊**，让我做了各种各样的梦。截然不同的痛苦及思念也在这些梦中纷纷向我席卷而来。

但是，我的痛苦与他们的痛苦毫无契合之处。它刻在看不见的地方，时时刻刻残留在我心中，比起各式各样的痛更激烈更锐利地刺于我身。

没有谁能帮我承受我的痛苦。它是只属于我的东西，我的思念，我的痛苦。

我的思念，我的**柊**，就将它刻在这蛇目之上，在这里亲手将其粉碎吧。只有我自己的思念……

但是，如果是在现实中，我、我想与他再见一次面……

刺青封面的日记 三

我梦到了那个人。

在狭间之中，在从未间断的痛苦之中，在向奈落坠下之前，那个人来到了我的面前。

家主大人不会看到这一切的，因为这只是我的梦。

那个人伸出了手，我也伸出了手。当指尖快要触及时，我似乎感到痛苦有一点点减轻，我、我就在这里。

但是，我最终还是没有碰到他的手……

虽然承受着人们的痛苦思念，但我依然可以与他相聚。

在久远的长眠之中……

古文书

破戒

巫女之柊 映入砌之蛇纹
穿戒于无目
刻刺眼于巫女之无目时
无目以蛇纹之姿 归返众
戒破而巫女醒
门开 棘狱自狭间溢出
溢出之狭间 籍由寝目 溢于忧世
是为忌目 噬诸念

身切之仪

终仪之刺青巫女 以柊所映之蛇纹 启通涯之门
柊所映之砌之蛇纹 当于砌之祠亲手碎之
是为断念
断念之刺青巫女 过终路 降于奈落
闭于棘狱 永眠不醒

祓瘴灯火

终之路打开时，瘴气满溢于狭间。
瘴气满溢之暗，现世变为常世之暗。
于常世之暗，人魂昏眩之味
吸引不存在之物。
以除瘴灯火可照亮常世之暗
蓝色之焰照亮常世之暗，镇服祓除瘴气。

紫魂之仪

纳柊于巫女者 须以生血之朱 死血之蓝相混
作紫魂之墨 以此墨刻柊
紫魂之墨所刻之柊 其念同不遇
其柊转至巫女之身而断念
柊竭之后 紫魂之墨随涯之流水逝去

逆身剥

尚余残念 不能入寝目之刺青巫女
将逆剥刺青 流于涯
逆剥之刺青 当祭于镇石之祠 吟唱镇歌 祈柊之竭
不能入寝目之刺青巫女 不能完负柊之任
囚于忌目 落于狭间

刺魂之仪

此岸 彼岸 隔岸之想
过寝目而至涯
满常夜海
隔岸之想是为柊 以刺青刻于巫女 为刺魂之仪
已刻柊之刺青巫女 即负其柊为己之寝目 镇常世海

戒之仪

乘驾笼舟 摇之 祠于久世之宫
行生肌断 刻之 放入
刻声于蛇纹 亲手碎之而断念 将思念留放而去

刺魂之仪毕
则以刺青木穿之 行戒之仪
永镇之 眠于狭间
于棘狱闭之　将沉浸在永恒中

咎打文书的抄本

刻于刺青巫女之柊 化为寝目 蚀巫女之心
柊即忧世之想
以紫魂染之 钉为人形而祀
吟唱镇歌 祈巫女之安宁
此咎打之仪为镇女之职

禁忌之文书

戒之仪中 刺青巫女散去对此世之念
遮面 进宫 隐思 仪式起
刻柊之时，未遮面男子禁入
以免巫女之心被扰乱

刻女的文书

刻女将柊之刺青刻入巫女之身
因能窥巫女之寝目而不见物
紫魂之仪起 双目化虚中
此世为梦　终日得见寝目
朱蓝相刻，以表隔世之念
刺魂之仪起 手执以柊染尽之棘刺
刺青于巫女之身
染柊之手 切之流放之

更纱花纹的手记　久世 夜舟

更纱花纹的手记 一

由于有镇女将前来纳柊的某一男子引入了久世之宫，刺木进入巫女眼中，棘狱也因此打开了。

果然男人是不能进入久世之宫的，任何人都不能让巫女的无目中刻入刺青。

由于破戒而承受了柊，我已经不能到外面去了。

必须在漏出的狭间从久世之宫向外扩散前将它关闭，所以要招聘寺社番匠来封印久世之宫，因此还需要为数众多的忌柱。至于那个男人则应该将他提前流放，就像那个以访客身分前来的学者一样。

更纱花纹的手记 二

巫女身上刻的柊已经很深了吧。

此时狭间的扩大已无法抑制，即使建造眠之宫也不知道是否可以抑制。

我身体的一半已经被引入狭间，被困禁于忌目中，现在完全不知晓破戒后经过了多少天。

留在这里的年幼镇女们真是可怜啊，我已经吩咐冰雨了，让她执行最后的咎打。

绝对不让狭间再向外扩大了。

现在想想，那个男的耳朵上戴着响石，这样看来他说不定是镜华的忌子。

是从下界回来的吧。如果是这样，那就是雨音的哥哥了。真是悲哀啊……

守谷的文书

守谷的文书 一

守谷 重臣

首先要选中并齐集来自各地的优秀寺社番匠，然后以大空洞将久世之宫牢牢包围，令其封印在连光线都无法透进的黑暗中。

接着以大空洞前的御神木作为芯柱，建立狭间之宫以压制住黑暗，

而为不让狭间往下界溢出，必须多立些忌柱。

守谷的文书 二

守谷 榆井

建造完久世之宫以及终之路后，守谷家的工匠们都对除了首领外其他人将再也回不去这件事心知肚明。

为了守住秘密，全体工匠都会成为忌之柱被埋于御宫内，除了技术最优秀的一人，这样才算是完成任务。

不过，工匠中技术最优秀的人会留下来，而他则要担负起教导下一代成为下任木工头的责任。

守谷的文书 三

守谷 辰

“破戒”之后，从棘狱中脱出的巫女像在做梦般地在屋中四处游荡。

而其经过的路线都会进入狭间没入黑暗。

“狭间之宫”是让巫女无法出来，让其永远徘徊的隐藏神宫，而狭间是不会溢出此地的。

守谷的文书

守谷 戌亥

巫女徘徊于“狭间之宫”，首先要以四方之咎打将其关起，祈求将其镇服。

如果此举无法奏效，就需要改筑“眠之宫”以祭祀巫女的沉眠。

巫女不可能离开被封印于梦之狭间的眠之宫，她将永远地被刺穿供奉着。要想让狭间不外溢，就要永久地把罪钉穿，祈求镇住。

红色封面的日记　久世 冰雨

红色封面的日记 一

雨音将男子引入了久世之宫，而那个男子会让巫女从沉眠中醒来。

必须要遵守久世的看守职责将其以咎凿穿，不能让其逃走。

红色封面的日记 二

当主大人也已进入狭间了。

除了在奈落之底被咎穿刺的雨音外，时雨和水面也被穿刺了。

如今这间大屋中只剩下我了，因为我是被选中的最后的咎打

大家都不在了，这间屋子是如此地宽广而黑暗，就仿佛在梦中一样……感觉真好……

我会在这里沉眠，永远，永远……

青色封面的日记　久世 雨音

青色封面的日记 一

母亲大人曾经告诉我，在这世上我可能还有一个哥哥。

那个名为“要”的哥哥现在可能就住在其他的村落中。

因为久世之家的男孩子会被流放掉，因此他才会被母亲送出去，这件事情母亲已经告诉我好几遍了。

哥哥有和母亲大人一样的漂亮耳饰，那是父亲大人留给母亲大人的纪念。

不管在哪里，母亲大人的声音都能传到他耳里。而我的声音也可以传到他那里吧。真希望有一天能与哥哥见面啊。

零华姊姊成为了巫女大人，我则被指派照顾巫女大人，而巫女大人会告诉我一些外面的事情。

聊天时她的柊会稍微减轻一些，我也对自己能派上用场感到很高兴。

巫女大人的耳上有着和母亲大人一样的耳饰。似乎是从很要好的人那里得到的，不管在何处都可以听见他的声音。

那个人，说不定是我的哥哥。

巫女大人诉说了不少和那个人有关的事情，看样子，巫女大人似乎感到稍微有些寂寞。

青色封面的日记 二

在纳柊的人中，我看到了要哥哥。

他是为了想和巫女大人见面而来的。

虽然被严厉禁止，但巫女大人马上就要被戒刺穿，再也出不来了。

所以，我想让他们两人再见一次面。

要哥哥向社走去了，巫女大人就在那里。

社里禁止男人进入，家主大人为此一定会非常生气吧……

青色封面的日记 三

哥哥没有回来，而被瘴的蜡烛也马上就快烧完了。

他跟我说只是想再看巫女大人一眼，可是，他却一直没有回来。

家主大人肯定会生气我让男子进入社里的。

一定不会被原谅吧。

没有回来。

没有回来。

我想再多说点话，想一直想在一起的。

想和要哥哥，还有零华姐姐……

绿色封面的日记

久世 时雨

雨音将男子引入了神社。

家主大人非常生气，因为男子会让巫女大人自沉眠中醒来，并引发破戒令狭间扩散。

不能忘记镇女的职责——家主大人是这样告诉我们的。

当主大人命令我们咎打雨音，并将她哥哥流放掉。

为了尽到镇女的职责，以及为了久世御宫，我只能这样做。

雨音，对不起。

灰色封面的日记

久世 水面

被钉的话，会很痛吧。

一点一点地以杭木刺入，或者一次就猛力刺下，哪种会比较痛呢？

全部刺下去的话，应该会死吧。不过死掉的话也很不错啊。

真好呢……好想快点钉真正的巫女大人啊。

红色封面的日记

冰室 封

下雪了，真是一个安静夜晚。

我已经通过这扇窗户看过了十年的四季流逝，这次的雪，是最后一次了吧……

看着这雪，所有的事情都过去了。

渐渐的，对所有事物的留恋已经全部断了。

我已经接受了这个身体必须承担的绳之宿命，将那扇门封印吧。

紫色封面的日记

久世 镜华

紫色封面的日记 一

在那之后经过几天了呢？或者是几个月？几年？

我已经不知迎接了多少寄宿客了。可是那个人不一样，只有那个人说我美丽。

即使只是束起的头发，这份思念也能传递给那个人吧？

我会梳着头发，等待那个人回来。

等待那个人带着那相机回来，再为我拍照的那一天。

紫色封面的日记 二

那个人留给我的纪念是如他一样英俊的这个孩子。

可是继续让他留在这里的话，那到了四岁他就会被流放掉，在那之前一定要逃往下界。

戴着那个人给我的耳饰的话，他总有一天会回来的，也能够听见我的声音。

如果那人看到这个耳饰，说不定我们就可以重逢吧。

这个孩子是我和那个人之间的联系，我为他取名为“要”

他总有一天会回来的，和那个人一起……

紫色封面的日记 三

秋人先生没有回来，大家都把我留在这里离开了。

总是，只留下我一个人。

我在这里梳着头发，焦急地等待着。

可是，再怎样梳头，再怎样收集思念，那个人也不会回来。

那个耳饰，那个孩子，都已经无法将思念传达给那个人了吧。

紫色封面的日记

因为破戒，这间屋子将被封闭。我将无法前往外面，会一直在这里死去腐掉吧。

那个人的相貌也在我脑海中变得模糊，几乎想不起来了。

他留下的照片以及最后的耳饰全都放在之前的屋子里。

已经全都变得模糊了，就像在梦里一般。

即使是这些头发，也要让那个人看到……

民俗学者的手记

柏木 秋人

民 学者的手记 一

在不断的探寻过程中，我终于得知了《眠之巫女》的发源地——那个神社的存在。

是这个在深山中悄然建起的小神社，和那张图所画的一模一样。

平日中这里没有参拜者，周围的村民告诉我，它是一间“纳柊”的神社。

这里的女性家主说，在雪融前客人可以滞留在这里。

这里是守护山的圣地，也是举行仪式的地点。

在该仪式中男性是绝对的禁忌，因此这里每隔数年会招来客人以守护血脉。

客人被称为“ニイナエ”，和被称为“マレビト”的人有着一样的风俗吧。

冬天下雪时，参拜者都隐其面目，用板车拉着很大的袋子。

那个样子看起来就像是哪里的葬列。

这是为举行仪式进行的准备，说不定这个仪式和《眠之巫女》的歌谣有关吧。

民 学者的手记 二

久世家中的所有事都由被称为“镇女”的巫女一手包办。

我作为男人，在大宅内只准许进入一部分房间。

早上会被关在作为我居所与屋子分开的房间，而夜晚便被招至名为镜华的女子的房间里。

在这几乎没有和外界联系的房子里，客人显得非常特别。

镜华相当喜欢听我说话，而她弹奏的琴音就如同她柳丝般的头发一样纤细而美丽。

我告诉她我在搜集歌谣，并请她告诉我此地流传的几个歌谣。

《眠之巫女》和这神社有关，它是在仪式时所唱的，被称为《镇魂歌》的歌曲。

镜华告诉我，屋子里有四位镇女，她们是从周围村中挑选出来的五岁至九岁的少女。

和《镇魂歌》一样，少女在仪式中也担负着重要的职责。

不过，具体的仪式内容镜华并没有告诉我。

从歌词内容来看，我想应该是和巫女以及纹身有关的仪式。

如果过度深入探索的话，似乎有点失礼吧。

民 学者的手记 三

进入这神社已经过了半个月了。外面的雪仍然不断下着。

等雪融之后我大概就要跟镜华分别了，恐怕以后再也不能回来了吧。

这间大屋是不允许有男子存在的。虽然我也可以选择在紧急时逃走，但如果可能的话，我还是想要带着镜华一起逃出这里，而这就是我留在这里的主要原因。

那些住在附近村落的参拜者偶尔会来这里，他们还是全部蒙着脸，一言不发地走向神社。

今天，我意外地看到了一位女性参拜者，她抱着一个几乎和小孩子一样大的袋子在哭泣。那个袋子里装的究竟是什么呢……

之后，我还听到了《镇魂歌》。

我想所谓“仪式”大概就是送葬，或者是出山之类的吧。

关于红赘祭

此地的秘密仪式被称为“红赘祭”。

似乎是双子巫女将“黄泉之门”封印的仪式。

红赘祭中，被称为“奉祭”的仪式要定期举行，而如果失败的话，那么就会举行“阴祭”。

万一上述仪式都失败了，那么“黄泉之门”的灾厄便会溢出。在被称为“大偿”的此灾难中，死者会从门涌出，天空也将自此封闭。

关于双子巫女

在红赘祭中，双子巫女是被作为祭品的。

有时候也会选择男性双子举行仪式，这时则称他们为“双子御子”。

这里的人相信：双子原本是一个人，只是之后被分为两个的。

红赘祭则是当地的传承信仰，他们认为“当被分开的两人变回一人时，将拥有神之子的力量”。而文书中则留下了“姊姊将妹妹XX，投入X之中”的记载。

XX的部分应该是写着忌讳的恐怖仪式的文字，称为赘的文字可能表示了那些内容。

萤留下的笔记

我看过了优雨的与《眠之巫女》第三节歌词有关的研究，说不定从中能找到什么线索。

这里我想探讨一下“用刺青木穿刺”之外的可能性。

第三节的内容和之前带有“一定要睡觉”的歌词不同，仿佛是要将巫女“送出”至某地。

从歌词看来，的确符合优雨说的“祭吊的曲调”的表现。

自古以来，那附近就流传着对异界的信仰，在久世家中有处被称为“常世海”的所在，它也被视为圣域。

而地图中也显示了在那间屋子深处有广大得像海似的空间。

那里，恐怕就是另一个世界——将巫女“送过去”的地点吧。

写上标示的地图

如果“狭间之宫”无法镇住破戒，那就建造“眠之宫”为巫女的沉眠祈福，不让狭间扩散至外界。

至于“狭间之宫”和“眠之宫”相连的地点，则要以最后之咎穿过。

写着字的纸片

妈妈，对不起。

爸爸是为了帮小梢捡球才会掉下去的……

我好害怕……

对不起……

葛原 梢

烧焦的护照

姓/Surname

TAKIGAWA（泷川）

名/Given name

YOSHINO（吉乃）

国籍/Nationality

JAPAN（日本）

本籍/Registered Domicile

SHIZUOKA（静冈）

泷川吉乃的日记

8月10日 晴

真希望有人能看到这篇日记，那样的话我的精神也许会好一些吧。如果能不再做那个讨厌的梦就更好了……

我……真的很寂寞。如果有谁在阅读这篇日记的话，我希望能与你建立起联系……

8月11日 阴

家人、直哉……对于我来说，所有最重要的人都死了……

但比起那个，反而是像现在只有我孤独一人让我更为害怕。好象只有自己一个人存活了下来，在完全的黑暗中，明明是热带的夜晚却很寒冷。

8月13日 阴

我做了一个可怕的梦，而在梦中出现在我面前的，是雪夜中静静矗立的破旧日式大屋。我呆呆地站在那里，心底一片迷茫。直觉告诉我，大家……都在那里面等着我，只要进去，就能够再度与大家相聚。他们在呼唤我，呼唤我踏进那扇虚掩的大门。如果进去的话，可能我就无法再回来了吧，不过……无所谓了，如果那个人希望这样的话……

8月18日 雨

我慢慢地在大屋中行走着，周围又冷又黑，而在这阴森的环境中，我可以听到歌声。

我、我看见了！直哉、父亲、母亲……大家都在，但他们却抛下了我，自顾自地向着更深的地方飘去，只留下了我一个人，只有我一个人被留了下来！

8月27日 雨

好疼！每次昨晚那个梦后我就感到这种摧心刺骨般的巨痛侵袭着全身。虽然那个纹身已经越来越广了，可医生却什么都看不见，甚至说这是事故后有时会发生的一种被称为"PTSD"的精神障碍现象。但是，我明明可以清楚地看到啊！

X月X日 雨

最近的入睡时间越来越长，我已经渐渐分不清现实与梦境的区别。医生虽然饶有兴趣地听着我的哭诉，但没有亲身经历过那些事情的他根本就不会知道我的感受！我看得见！那不是幻觉，而是现实！

那个青色的纹身，已经快要扩散到我的全身了……

X月X日 雨（不清楚）

是我不好吗？只有我一个人活了下来……

可、可是，可是我也不是情愿自己活下来的啊，为什么你们要这么对我！

X月X日

好疼！疼得要死！我该怎么做才好！

这是……我的错吗？

那个神秘的女人总是在对我紧追不舍，现在甚至连我醒来之后也能看见她的身影！

X月X日

不要再碰我了！我已经受够了！我再也不想看见这一切了！

匍匐女人的都市传说

与失踪者及神隐有关的的都市传说之一——匍伏的女人。

"藏在地板下、天花板夹缝中、橱柜等狭窄且黑暗的地方里的女性，她们每晚都会爬出并说着怨恨的话语"。

此类都市传说很多，原本是作为（小说等）虚构文学或（事件等）纪实文学而存在的，但由于人们对其恐怖的印象而形成了"传说"，并在流传的过程中被添油加醋。

据说"匍匐的女性"是根据十几年前一起真实事件演变而来的。

"在某起灾害后一个月，离灾害现场十几公尺的下水沟中发现了女性的尸体，调查后发现，这个女子在被发现前几小时还有活着的迹象。"

而下面就是其形成"传说"的开始。

在那之后，在女性被发现的场所以及灾害现场附近住的人家中，有人会在深夜听到敲东西的声音。

这类传说还有着其他的变种，不过大致上是相同的，都是地板和天花板里潜藏着女性，每天夜里都会发出求救的声音。如果你去查看声音来源的话，她就会向你发动袭击。

关于泷川吉乃的调查

照片上的女性名叫泷川吉乃（26）

根据当时采访的记者小泽表示，她是8月那起航空坠机事件的惟一生还者。在飞机即将坠毁之前，泷川吉乃从机体中被抛出，几乎没有受到坠落时的大火的影响。由于被投出时的地点有树木等等的缓冲，因此被救出时，她被诊断只有无碍性命的外伤、烧伤和擦伤，经过四天的极度脱水以及衰竭疲劳等现象。与这些比起来，反而是她的精神状态更为令人担心。

泷川吉乃，26岁，出事前两个月刚刚与男友订婚，并准备于半年后举行婚礼。她这次是与全家人以及未婚夫乘机一同外出旅游的，但在这次事故中，她的父母、亲友以及未婚夫都告罹难，只有她一人侥幸活了下来。那四天中，据说她是被其他死者还有亲人和恋人的遗体包围着度过的。当救难人员赶到现场时，他们看到的是浑身沾满了血迹，跪在自己血亲和恋人的尸体旁呆若木鸡的女子的身影。

以下是从医院那里的人处听来的消息。

入院后，她对孤身一人以及睡眠有极度的恐慌，由于对那个挥之不去的恶梦过于恐惧，每当困意来袭时，泷川都会以自残的形式来强迫自己提起精神。但是过了几天后，泷川吉乃的睡眠时间明显变长，一天内大半的时间都在睡眠中度过。最开始时医生们的诊断结果是因精神伤害所导致的非气质性睡眠障碍。但她的睡眠时间变得越来越长，甚至有连睡三天都无法醒来的情况。

每次醒来后，泷川吉乃都会向医生哭诉自己"身体上浮现出了奇怪的纹身"，"全身好像被火燃烧一样的痛"。不过从外表上来看的话，医生没有发现任何异常的状况，只能认为这是女子由于精神刺激所导致的幻觉。

这两个星期以来，除了睡眠时间与日俱增，幻觉症状越来越强外，另一方面，她醒着的时候对外界的刺激反应也是越来越迟钝，常常能听到她躺在床上呆呆地喃喃自语或是唱着好像摇篮曲一样的陌生歌谣。

接下来后她数日都没有醒，之后就像怜看到的那样。

这次吉乃的发病失踪在医院里像都市传说一样传开，类似她这样的患者，医院似乎从很久前就有过传闻。

关于废屋的调查

对于日前我们进行取材的废屋。下面是从编辑部处听到有关日前取材的废屋的资料，由于取材之前没有时间调查，所以以下资料请作为照片的选定资料。

一、屋子的历史

据说那间屋子的周围在明治时期左右有着几个村落，但现在只剩下了那间废屋而已。就连当地的人也不知道那间屋子是何时建立以及为何建立的。虽然

现在只保留有入口附近的建筑，但据说原本是个很深又奇怪的巨大房屋。

古代的地图记载着那里似乎存在有一间神社，不过现在我们却没有发现与其相关的情报，而详细的情形也不清楚。但有一点需要注意的就是，从古时起就有传言，这间大屋所在的位置与常世（那个世界）之间有着某种联系。

二、幽灵之屋的传言

不知从什么时候开始，那栋废屋开始被人称为“幽灵之屋”，也有很多人因为这个传言而前来此地猎奇。

据传言说，在这栋屋子里可以遇见死去的人，而之后更是有着“在那个房屋中可以和死者相逢，还会被相逢的死者引诱向那个世界”的传闻。

之所以会有这个谣传，据推测是这个神社之前可能举行过降灵仪式的存在。不过可以肯定的是，这些传言全都和流传的“此地与那个世界间的联系”有关。

萤的信

萤的信1

前略

这么久没联系真是抱歉，你和怜小姐相处得还算融洽吧？我现在仍在进行都市传说的调查。

这个都市传说的话题与我之前提到过的侄女的病症有很多吻合之处。虽然传说的大多数都类似于流言蜚语，不过我听说有些精神医学的研究论文中曾经提到过这个传说。如果你手头上有那些论文的话，我想借来看一下，说不定能从中找到一些线索。

我现在中断了好几个工作，专心进行这个都市传说的调查。如果可以的话，我希望你也能帮一下我。

至于我那次送过去的那台相机在文献中被称为“射影机”，好像非常珍贵。根据发现相机的地点来看，它与失踪事件以及那个都市传说之间可能有着很大的关联，如果你发现任何情报的话都请通知我一声。

天仓萤

萤的信2

前略

正如之前和你说的那样，我现在正在调查与“沉眠之家”有关的都市传说，所以我来到了那个传说的起源地进行调查。虽然地图上并没有标明，但那里却有个已经废旧了很久的大屋。我想先在这附近调查一下，说不定能找到什么线索呢。照相机就是那里发现的，可是我的侄女看到后非常害怕，大概是有事不想说出来吧。萤失踪时也给你添麻烦了，照相机就继续放在你那里，因为你对古道具更精通，如果能查出什么就太好了。

另外，很久都没有收到你的信了，如果有什么事的话不妨告诉我如何？

天仓萤

萤的信 3

前略

我把最新发现的关于都市传说证言的磁带寄给你，希望你能够好好保管。

最近我一直都在进行与民俗宗教、传说、风俗传承有关的民俗学的调查，我记得你和真冬都是这方面的专家吧，如果你俩有一人能在我身边就好了。虽然看起来这个领域似乎非常有趣，但我之前并不想深入研究下去，因为总觉得有种不好的预感。

说到真冬……她的妹妹（好像叫深红吧）最近还好吗？依然是在做怜的助手吧？之前我曾多次得到过真冬的协助，所以我也一直在寻求因为寻找作家高峰准星而神秘失踪的他的行踪，但可惜的是直到现在都没有找到任何线索，如果你有什么线索的话记得要通知我。

另外，澪的症状一直都没有好转，所以我和姐姐都决定让她暂时住院。而一个最坏的消息就是……现在澪的睡眠时间越来越长，最近两天只有三小时是在醒着的状态下。

看来，不赶快调查不行了……

天仓萤

萤的信4

前略

以前送到的三盘磁带都听过了吧，下面的话，希望你在听过那盘磁带后再读。

不管你信不信我都要告诉你，我也在梦中进入了“沉眠之家”，也许是因为我一直在想关于那间屋子以及澪的事情所以才会梦见的吧。

我所遇到的情况与之前得到的调查结果以及澪的症状很相似。在梦中我身处于那间黑夜中飘雪的大屋子里。而当我醒来时，发现那与之前我调查的那间废屋非常相似。

那里简直就是地狱，充满了种种不可思议的事情，甚至，我还遭到了鬼魂的袭击。如果不是我在屋中意外捡到了一部有着除灵能力的射影机的话（和我之前寄给你的那部几乎一模一样），大概早就会死在那里了吧。

虽然我遇到的情况与传说大致，但有一个地方却与其有着决定性的不同。

在那间大屋中，我看到了澪的身影。可是，澪现在并没有死去。

这也许意味着，我现在其实是在和澪做同一个梦？

如果“沉眠之家”的都市传说是真的，那么，我说不定能够帮助澪从梦中醒来。

虽然听起来有些难理解，不过我感到自己已经一步步地在接近事情的核心部分了。

天仓萤

萤的信5

前略

关于“沉眠之家”，我从医院的朋友那里得到了江户末期到明治初期精神医学记录患者的症状的录音带。

由于当时的条件所限，这卷录音带的杂音非常多，但是其中收录了很多有趣的内容。虽然这和你学的文化人类学稍微不同，但我觉得你会感兴趣，希望试着听完之后可以查到和沉眠房屋相似的传说或相关的失踪事件。

毫无疑问，那是自古至今一直都在发生的“现实”。

天仓萤

萤的信6

前略

之前委托修复的磁带已经完成了，但因为我这里的手提录音机坏了，所以不能听。而且磁带的状态也很差，即便是修复了也很难听清楚。在前几天的梦里，我又一次在那个大屋中看到了澪，看样子，她似乎一直是拼命地在寻找着失踪的姐姐萤的身影，果然还是精神上有病了吧。

而我的情况也不怎么好，与那些病人一样，当我醒来时总会感到浑身上下一阵剧痛，而那种诡异的青色纹身也渐渐扩散了开来。

如果按照都市传说来看的话，总有一天我也会变成“失踪者”之一的。看来，必须要尽快揭开一切的谜团了……

这边的调查也差不多结束了，下山的话我会打电话给你的。

天仓萤

关于"都市传说"

被归类于"消失的村子"的都市传说，据说是"因为一个村人把很多的村人屠杀了，所以村子毁灭了"，这是将实际存在的事件作为基本构造，然后融合了流传在各地的事件或传说以及传闻等。

这一传说的舞台是"在山中被隔绝的村子"，主要内容则是在入夜后举行仪式的"古老风俗习惯"。

这个都市传说之所以会受到大家的喜欢，其因为就是将"从城市的角度看待农村，以及从现代角度看旧时代的偏见"作为基础。

对于居住在现代都市中的人，"村"是尚未开发的地方，居住在那里的人是"不同的人"。

而都市传说这一形式，表现的是都市人对他们的嘲笑、抗拒还有恐惧。

关于这个事例，萤失踪的"水神水坝"附近也在流传着。

"从地图上消失的村子"

有传闻说在某处的山中存在着曾经发生过大屠杀的"从地图上消失的村子"。

当初，在那个祭祀之夜发生了大屠杀，于是村子就从地图上彻底消失了。

从那个村子里幸存下来的，好像只有一个女人而已。

据说一旦走进森林里，只要追寻小地藏就会寻找到村子入口的鸟居。

而且一旦穿过鸟居，就再也回不来了。

那个村子持续着屠杀的夜晚，在黑夜里还会响起恐怖的女人笑声。

下一个例子是"在可怕的房屋里反复发生惨剧"的事，这一事件的梗概同样是根据真实事件改编的。

而且，这一事件好像还和真冬的失踪事件有所关联。

"扯裂的房屋"

在冰室地区的山中，有一幢在以前发生过屠杀事件的房屋。

很久之前，其附近地区发生过多起神秘失踪案，那些行踪不明者大多闯入了那里。这些事件的结局几乎是一样的，失踪者的四肢和头部被切断，只有身体部分的尸体被发现。

其次，这也是和这次调查的"沉眠之家"的都市传说有关系的事件。

所谓"沉眠之家"的都市传说，虽然出现在昭和40年代的报纸和杂志上，但在更旧的报纸上却能找到与其有着相同特征的事件。

写有扭曲文字的手记

这不是我的错……

我也不想自己一个人活下来啊。

沈川 吉乃

都市传说"沉眠之家"

所谓"沉眠之家"，是很早以前就在精神医学相关人员之间流传的一个都市传说，而传说的最终结果便是入院的患者会突然消失。以下便是几阶段病症发展的步骤。

一、梦见同样的梦

将会在最后消失无踪的患者首先会每天梦见同样的梦，主要是死去的恋人或家人的梦。

二、梦见屋子的梦

紧接着，患者会做一个在飘雪的巨大日式屋邸中游荡的梦。那个房屋好像经过了数次的扩建，构造非常复杂。在房屋深处，患者会发现和自己很亲近的死者的身影。

三、往屋子的深处进入

当看到怀念的死者的身影后，几乎所有的患者都会下意识地追着死者前往屋子的深处。而在那里面看到的光景和现象，多数的患者都有共通之处。例如"听见小女孩所唱的摇篮曲"、"看见隐藏着脸的葬列"、"被刻着刺青的女人追"等等。

四、醒来时的幻觉症状

在进行到上一个阶段后，患者在醒来时都会告诉医生自己身体发生了某些异常状况。这些症状的共通点是醒来时全身都感到剧痛，而身体上也会浮现出青色的蛇状纹身，并且每次醒来时纹身的范围都会扩大。

五、醒来时间减少

更进一阶段，患者对外界的刺激反应将会逐渐减弱。并且睡眠的时间将会越来越长。从精神分析的角度来看，这是患者对醒来的痛苦所产生的自然反应，是一种在无意识下进行的自动防御行为。

六、失踪消失

而当前五个阶段都发生的一两个月后，患者就会突然"失踪"。说是失踪，但那只不过是对外公开的说法，而事实则是——患者在众目睽睽下从病床上消失无踪，只残留着黑色煤灰似的痕迹。

以上便是原本的"沉眠之家"的都市传说，但在公众间流传的"沉眠之家"都市传说则在细节上又多出了一些扩充，以下是几个主要要素：

一、患者对死者抱有强烈的思念，所以才会做那个被死者呼唤的恶梦。

二、当梦见死者时，一但追过去的话，就永远都无法回头了。

三、如果在睡眠时做了与恋人或朋友有关的梦的话，那个人也会被沉眠之家引诱，而沉眠之家的噩梦则会因此而被扩大传染。

四、沉眠之家的深处是属于死者的世界，如果能到达那里的话，就可以与死去的人重逢。

关于"眠之巫女"

这首歌似乎是东北一代流传的摇篮曲——《眠之巫女》的原曲，是从该地大学残留的收音机里找到的，我通过编辑部得到了它。

听过之后，感觉第一节和第二节都和现在流传的《眠之巫女》有些许不同，但我想可能是流传时地方上的方言的不同。

尽管无法详细调查并解释，但直到第二节和第三节中，感觉有少许的歌和印象中不一样。下面就是歌词。

《眠之巫女 第三节》
去吧，前往彼岸
去吧，前往彼岸
雪舟飘摇，前往彼岸
门扉轻摇，前往彼岸
随波而起，刺青漂扬
漂扬到那个世界
此世之人，无语凝噎
挥手惜别

第一节和第二节有点像"恐吓的恐怖歌词"，可第三节的曲调和歌词则给人以寂寞和悲伤的感觉。

特别是歌曲的结尾部分，与其说是摇篮曲，还不如说是挽歌更合适一些。

红色记事本的一部分　须堂 美也子

红色记事本的一部分 一

真澄，我是美也子啊。我是来找你的，一起回去吧。

如果两个人一起的话，说不定可以逃出去呢。

如果你看到这本我现在写的笔记的话，请大声叫我吧。我就在这附近，加油啊。

红色记事本的一部分 二

自从来到这个村子后，已经过了不知多长时间了，而黑夜却仿佛永无休止一般。

我讨厌黑暗……感觉是那样的诡异。

好想离开这里。

真澄，我想见到你。

磁带内容

沉眠之家的病例A

红色标签的盒式磁带。被标记着“睡眠的房屋的记录 病症A”

看到了……母亲……
在那个梦中的房屋……
深处……有个神社……
好冷……下着雪……可以听到歌声……
很多人都到了社里……
感觉像是葬礼的队伍……
感觉到了香气……
大家都遮着脸……
母亲在队伍中……
不论我呼唤了多少次……
都不断地向里面走去……
近在咫尺的门关上了……
只有我……被留了下来……
接下来，每天都会向更深处前进……
渐渐地走到了深处……
变得不能回去了……
但是……在那里面……可以见到母亲……

沉眠之家的病例B

红色标签的盒式磁带。被标记着“睡眠的房屋的记录 病症B”

……啊……是……
是那个梦……那个房子的梦……
啊……名字是……
是同样的房子……
静静地……下着雪……房顶破了……
啊……是歌声吗……
像哪里的……摇篮曲一样……
孩子们一直在钉着人偶……梦……
醒来时……总是很痛……
看……不能看到吗？
我的这里……不，是真的。
渐渐地扩散了……啊！

见到同样的梦的人们1

被弄脏标签的古老的盒式磁带。被标记着“见到了同样的梦的人们 证言一”

哎……让我说几次啊……
是房屋……下着雪……
是血……很多人倒下了……
在走廊也是……在房间也是……
那是……穿着白衣服……没有脸的男人……
血……在墙中……
总是要没命地逃跑……
不论进入几次……都会从墙中伸出很多手……
但是……一旦注意到……
就会感觉到那个男人在我身后追赶……
就是那样……那个……
昨天……被摸过的……
疼痛……起来时……
身体也很冷……这个刺青……

见到同样的梦的人们2

被弄脏标签的古老的盒式磁带。被标记着“见到了同样的梦的人们 证言二”

哎……已经……不想睡了……
在庭院中有了很多人。
用绳子吊起……被埋了起来……
是人啊……被白色的布裹着……
但是……XX让我很在意……
然后……搬运上很大的石头……
在巨大的树上……穿刺……
歌声……从房屋的深处……
孩子们唱着歌，笑着……
从最开始吗，最开始……
妻子……看到了妻子……
想再一次见到她……
啊……现在也想睡了，非常想睡……

古老的磁带 乙月

被剥落标签的古老磁带。勉强的可以读出所谓“乙月”的文字。

是……要……
是乙月……要……
下着雪……很大……
深处的古老神社……可以听到歌声……
在那里，她……零华……在那里……
不，是更深的地方……更加深……黑暗……
就像是……水底一样……
不……是梦话。但是，好清楚……
在彼我落脚的村里，一有那样的地方就可以听到……
和死去的人相逢的……地方……
称为涯的……狭间……
那里是……收纳痛苦的……神社……
对了，久世，是久世之宫……
零华，在那里……接受……刺青……和痛苦……
直到最后……不再回来……
那所房屋……必须和零华相逢……相逢……
我不清楚……但是……一但不去……她……

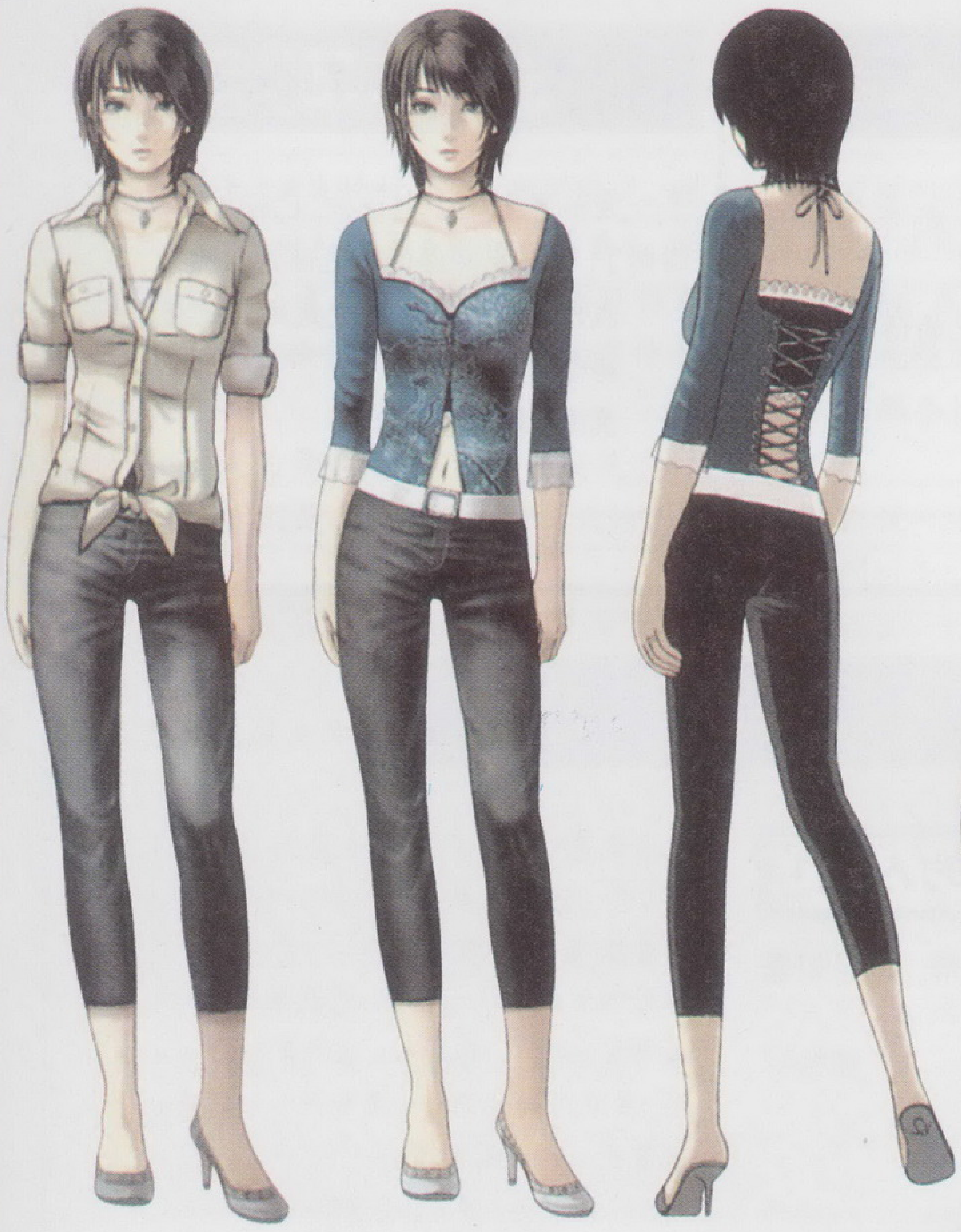
古老的磁带 眠之巫女

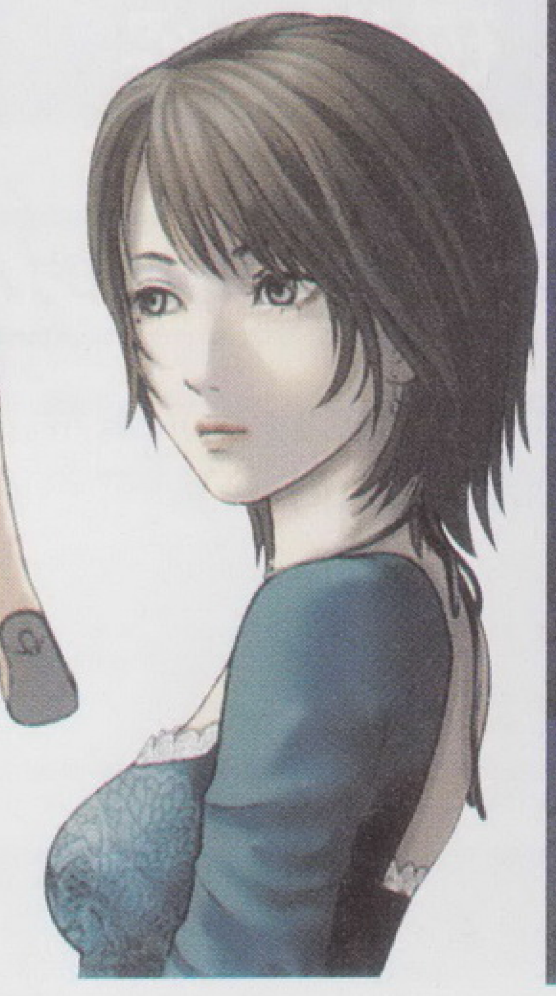
被剥落标签的古老磁带。勉强可以读出“眠之巫女”。

睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
爱哭的孩子会被扔上永无归途的小舟
戴上饰品，送到那遥远的彼方
不睡觉的孩子，会被逆身剥皮哦

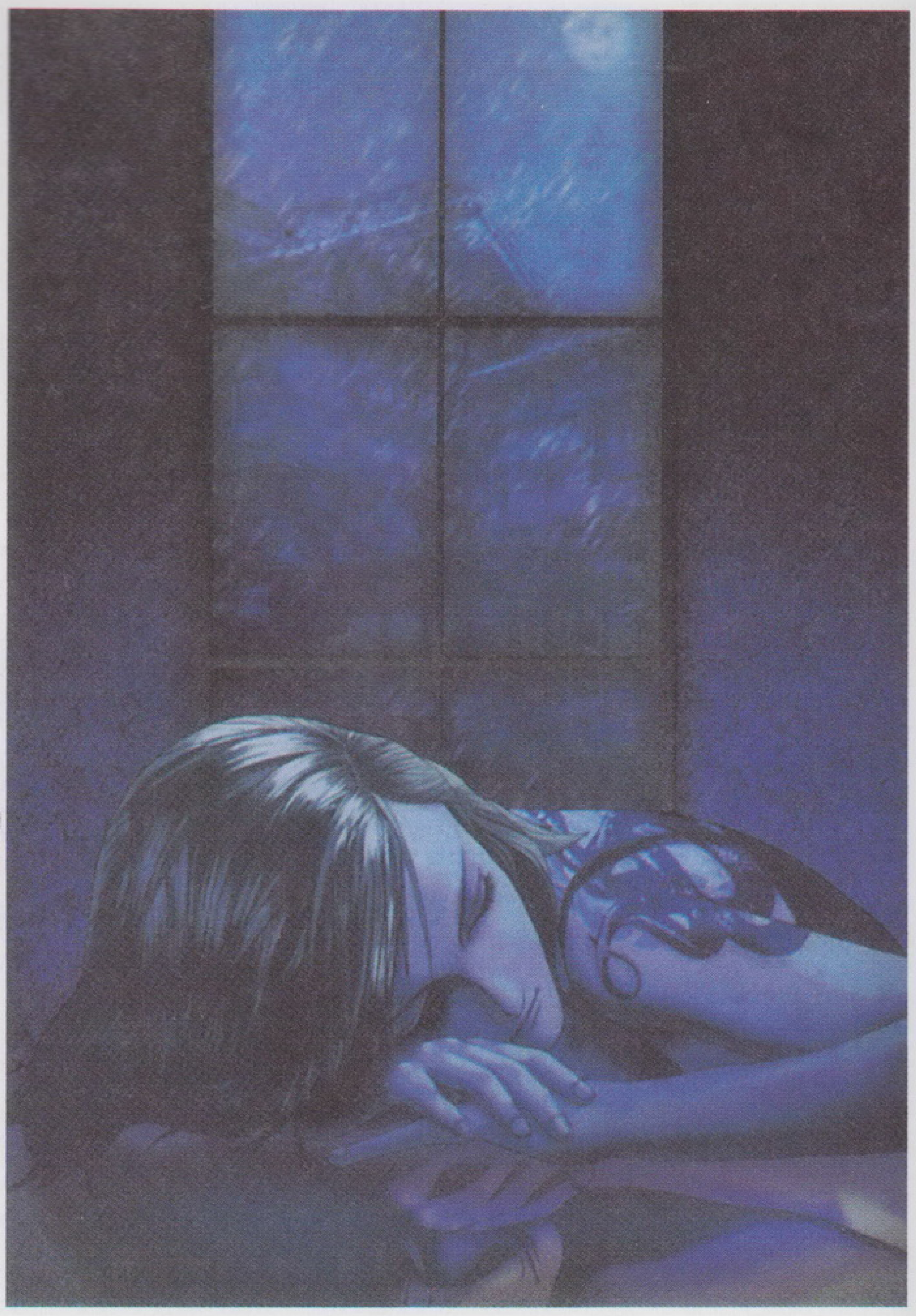
睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
巫女大人偶然醒来的话
四肢会在忌之仪中被木刺穿
宫门将开，无法心安

去吧，前往彼岸
去吧，前往彼岸
雪舟飘摇，前往彼岸
门扉轻摇，前往彼岸
此世的我，流泪挥手
漂扬到那个世界
此世之人，无语凝噎
挥手惜别





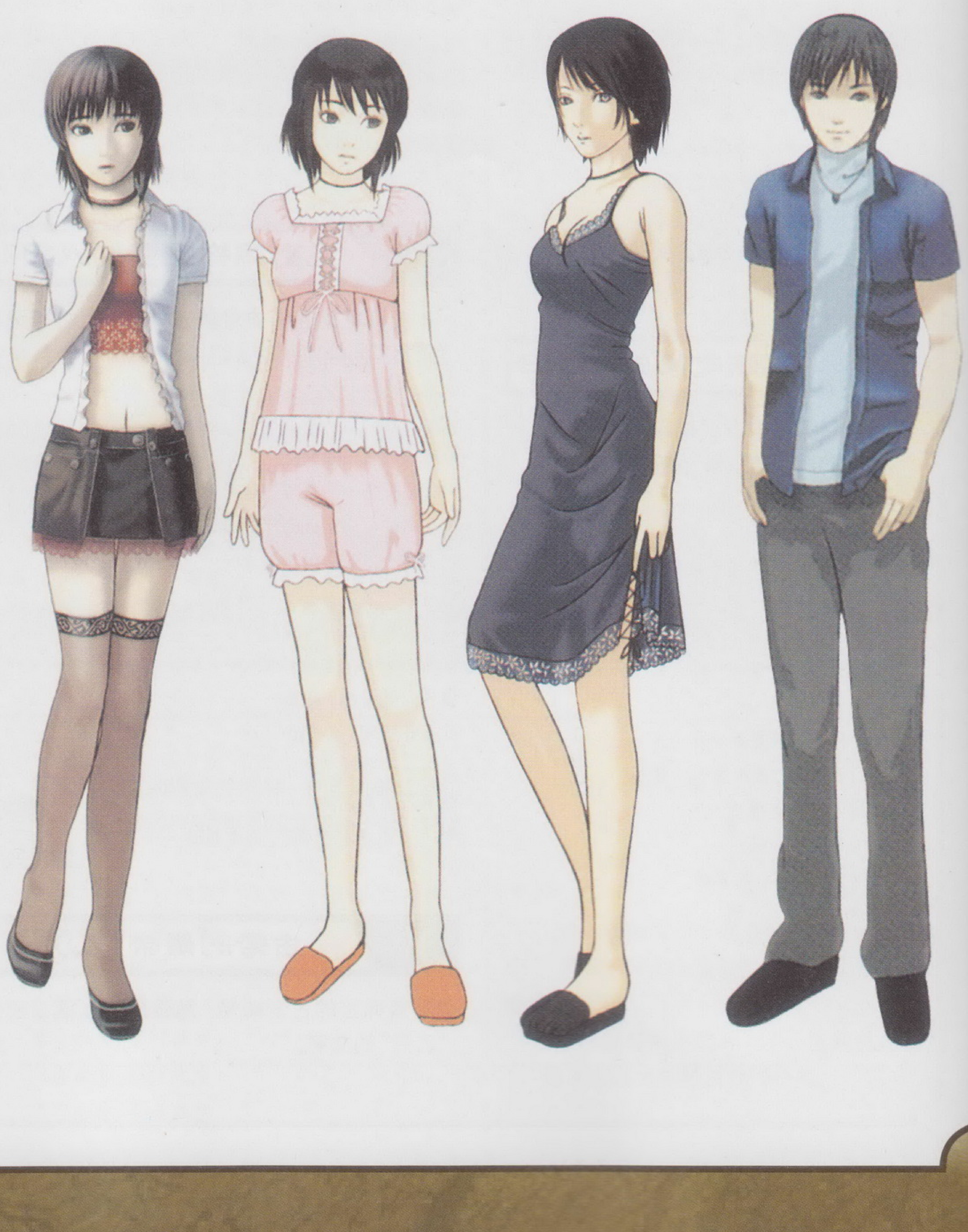
非常珍贵的怜入睡时的设定画。







深红身穿睡衣时的样子，这身睡衣是制作人员的恶趣味。



在达成特定条件后，玩家就可以用点数购买特殊的服装，以下便是几套服装的设定图。从服装数量上就可以看出制作人员的偏心，天仓萤的可购买服装一共就只有两套，而且还只是换了个颜色而已，据说制作组的女性成员对此深感不满……



怜（黑色浴衣）　怜（红色浴衣）　怜（短裙工作装）　怜（女仆装）　萤（紫色浴衣）



深红（粉红色浴衣）　深红（蓝色浴衣）　深红（前作服装）　深红（女仆装）　萤（茶色浴衣）

灵魂夜话

——《零 刺青之声》开发秘闻访谈

梦与现实，刺青与声，以及对重要之人的爱慕之心。
来自制作人菊地启介和执导柴田诚的制作秘闻，为你解开关于《刺青之声》的一切谜题！
从《零》、《红蝶》到《刺青之声》，交织其间的究竟是……？

小时候就能看到怨灵

——首先请问两位在其中担当的角色是？

菊地启介（以下简称“菊地”）： 很难用言语形容呢。

柴田诚（以下简称“柴田”）： 感觉就是所谓的创作方和推广售卖方吧。负责创作的是我，将其推广出去的是菊地。

菊地： 柴田统领了游戏的全面规划，并负责了剧本、编导及作品内容方面的工作。而我则是在通览了作品整体的情况后，对企划中好的部分加以延伸，给出一些建议。不过，因为跟柴田在一起做事久了，难免会容易掺进自己的偏好，所以只要没有什么特殊情况，我们都是直接采用柴田的想法和企划。从这个意义上说，我自己想出的原创部分就有很多。

——从系列的第一作开始就是采用的这种形式吗？

菊地： 第一作是我们两个人边反复尝试边进行创作的，从柴田说出“我想这样做”开始。

柴田： 菊地担任了第一作的项目经理，所以也许是站在统揽全局的立场上吧，他也稍稍加入到其中进行了创作。

——决定制作《刺青之声》的时候，脑子里浮现出的概念是怎样的呢？

柴田： 是在制作《红蝶》的最后阶段闪现出这个念头的。色彩的感觉从一开始就有了——仅仅是在下雪，便能营造出黑白照片所特有的冰冷感。还有刻在肌肤上的刺青的蓝色，比《红蝶》更加可怕，是因为加强了恐怖色调的缘故。

——现实和梦境互相交错的想法也是在那时就已经确定下来的吗？

柴田： 是的。在现实舞台中行动时，忽然发现有个人出现在身边……像这样的制作迄今为止还没实现过，所以我们预设了两个舞台。另外诸如出浴场面之类此前也是没有过的（笑）。



——为配合剧情还特意设置了庭园？

柴田： 庭园是要优先考虑的。我们收集了关于不想去的地方、看起来可怕的地方的创意，然后将它们有机地糅合到故事中去。

菊地： 举个例子，建造围壁炉的房间时希望体现出的感觉这一局部性创意，以及以冒险AVG游戏设计相关总体需求，我们会像制造谜题一样将两者结合起来。

——资料是怎么收集的呢？

柴田： 从古老的日式房屋和废墟的照片集里收集而来，后来还到东北岩手县的荒郊野外去取材，因为《刺青之声》给人一种东北地区的印象。在野外看到的景物，我们都通过各种各样的部分反映了出来。

——取材于普通的民房？

柴田： 那边有很多装饰着“オシラサマ”（日本东北、关东、中部地方民间信仰的神）的房间，连房间的顶棚都挂得密密麻麻……

——啊，我知道我知道！

柴田： 似乎是很有名的地方呢，在那里拍了照片，然后我告诉制作组“就要这样的房间”。

菊地： 反正柴田平时就喜欢按自己的爱好收集一些阴暗的资料（笑）。

——原本就对灵异现象感兴趣？

柴田： 小时候挺害怕的，其实，很小的时候看到过怨灵（灵）……上了初中后就没看到过了，又觉得“好想再看一次”，于是跑去看恐怖电影，结果还没我脑海中想像的来得可怕（笑）。后来就希望能看到很多，渐渐变成了一种兴趣。

> 到东北地区的荒郊野外去取材。
> 造访并列摆放着人偶的房间。

——能看到怨灵好厉害啊。

柴田： 虽说是能看到，但这种情况也非常少。这款游戏的怨灵行动、围就是基于那种体验来创作的。例如怨灵的效果，我接到了制作晃动效的任务，就是自己来决定参数的。之后在看到怨灵时还会听到特殊音效，这个声音也得以再现，还是自己模拟着进行的录音……

——听了您的话，感觉好象有点明白《零》系列恐怖的秘密了……

柴田： 在构筑《刺青之声》的舞台时，我以小时候家附近的一间废屋为蓝本。那里即使是白天光线也非常暗，有种异样的感觉……当时还和友玩了那种轮流进入到里面去拿各种东西出来的游戏：把人偶放在笔记纸的碎片堆里或杂志上，并在此基础上想像“这个屋子里有什么”。之后一天见到一位推着婴儿车的母亲，就考虑让她也在游戏中出场……

——到了第三作，终于登场了！

柴田： 出场了（笑）。不过现在回想起来，当时她为什么会出现还是谜呢，突然就发现她站在那里了。

——回到我们的话题上来。决定登场人物为三个人，有什么原因吗？

柴田： 我们是从各种视点出发，将情报一块一块地组合集中起来的，希望制作出的游戏能诱发玩家从往返于梦境和现实之间收集到的情报片中思考“难道是这样的吗”。这次把情报分散开来就是源于一个概念。

言、成功委托深红调查、听到怨灵的声音等等，这些都会陆续录入怜的笔记里。之后赋予三人的行动以特征，并注入提高游戏能力的意图。

菊地：第一作的恐怖体现在想像力，第二作则体现在剧情的力量和严密的设定，但并不只是单纯的可怕，还包含了幻想、故事方面的伤感气质。我们希望《刺青之声》能继承延续过去两作中好的部分，拥有一个可以能够渲染出恐怖气氛的游戏系统。不过，当然了，可怕的程度是必须要有所提升的，而这里是一个难点，因为将恐怖在过去系列的基础上作出相对的提升是不可能的，只能以一种异常现象的发生过程逐步增加生理上的不适感，这也是没办法的。于是我们分析出恐怖所在，携带着恐怖的多样性，将这些要素组合起来形成一体化的设计，让恐怖点逐一显现出来。

柴田：第一作我是把觉得真的很恐怖的东西一股脑儿地往里面塞。《红蝶》虽恐怖，却令人想一直玩到最后。《刺青之声》扩展了操控的幅度，无论是游戏系统方面还是故事方面都努力达到让用户易于适应的程度。

——人物设定呢？

柴田：怜的形象很快就在脑海里浮现出来了。我们想把主人公设定为成年人，关键词又是刺青，所以从视觉上看起来还适合刺青的人物是比较好的。

菊地：美型，成年女性，并希望是个虽然受到恋人死去的痛苦打击，却依然敢于直面命运的坚强女性。

柴田：一开始是想设成26岁的，但那样的话作为主人公来讲会显得太过索然无味了，所以就定为23岁了。

“声”是零华所呼唤的声音

——用作小标题的“刺青”是基于什么考虑才在设定中采用的呢？

菊地：因为想把痛苦定为主题。开篇就是以主人公失去恋人开始的，在视觉方面也包含了痛苦及传递出可怕气息等侧面的要素。

——“声”是在表现什么呢？

柴田：主人公是被某种目的呼唤而来的，就是呼唤之声的意思，来自于背负了悲哀命运的零华的声音。因为一直目睹着恋人死去的情景，所以是传达着“不想再看了”“让我闭上眼睛吧”等感受的声音。

——原来如此，是因为呼唤而被引导至那个世界的。另外，上一回的主人公澪的存在感给人感觉比较弱，是什么原因呢？

菊地：一开始我们是想把澪设定为第三主人公，但《红蝶》里两人的形象过于完整，显得故事性太强了，所以后来就把两人的叔父“萤”定为主人公了。

柴田：关于《红蝶》的话题，一旦开了头就得继续说下去了呢。将这些所有的要素互相关联加入进去，剧本的容量就会增大数倍以上，全都收容在《红蝶》里面了。于是故事变得强而有力，连带使澪登场的姿态也显得并不抵触《红蝶》的整体感觉了。

——这次人物的服装是怎么定下来的呢？

菊地：柴田先确定出一个概念，然后由我来对定稿设计进行审查并加以修正。比如萤就经过了各种各样的修改。

柴田：萤的修正有很多处啊。作为一名男性角色来讲，原本是不需要对一些可有可无的细节考虑得那么上心的，怜和深红都才只是三面图而已（笑）。

菊地：当初怜的服装本来是短裙，但担任服装设计的女性STAFF提出“长裤的感觉更帅气”，比较了一下，果然长裤要好得多。而且和深红也刚好形成对比，可以取得一个平衡。另外怜就寝时的穿着也很抢眼。

——隐藏服装也是很快就决定下来了吗？

菊地：不，完全相反（笑）。一开始柴田发来内衣装束的时候问“这个怎么样？”，我回复他“……拜托给穿上短裙”，于是他又发来可见底的短裙，说“这下满意了吧”。当然最后是没采用的（笑）。

柴田：先给的是长睡衣哦。

菊地：但是很透好不好（笑）。不过还有更奇怪的设计呢。

柴田：太乱来了（笑），只好不停地去除掉。比如说黑色忍者状的萤啊，性感的商人怜啊什么的（笑）。

——也有琉璃（怜的宠物）的服装呢。

柴田：菊地对琉璃可是异常执着啊（笑）。

菊地：希望游戏中出现黑猫，一提到日本的恐怖故事那就是黑猫！本来是打算让它大活跃的。迄今为止主角一方都只有人类出现，我想让这种情况产生些变化，因此就在里面加入了平时会动的东西（黑猫）。

柴田：我们考虑的是将怨灵设定为只有猫能看见，只要把摄像头对着猫眼经过的地方就能拍到怨灵。此外还有琉璃型的投影机，悠闲地抱在怀里，用来窥视就成了暗视装置。而为了摄影按下头部，还会发出“呀”的一声（笑）。虽然后来并没实现。

菊地：柴田对这个执着到近乎执拗啊，即使并没加进去（笑）。

> **具有能动性的舞台设定，相比前作更加恐怖。**

——想问一下关于恐怖效果的制作，在怨灵的表现上，这次有没有很注意的地方？

柴田：不管怎样，这次的家是由怨灵绝对控制的，希望能营造出危险的感觉。增加了多边形的数量并加以生动的表现，所有的怨灵感觉都像中BOSS。所以对每个怨灵我们都认真为他们赋予了信念，而这些都将逐步为人所知。

——每个怨灵的表情都很丰富呢。

柴田：对啊，设定的就是在按下快门的瞬间浮现出刺青。使用取景窗时，在一个绝妙的时间点会变化出可怕的脸。

菊地：另外，关于故事的恐怖表现还包含了一个理念，就是其中消化不完的部分会在面向不明究竟的人时营造出恐怖。游戏中会出现各种资料，也会出现一些错误的资料，错误的地方都在书里写着。这一点是特意加入的，设定就是留下的部分虽然以史实为基础，但还是作出了错误解释的资料。引人混乱的要素都是故意加入的。

柴田：我们希望借制造一些混乱，让玩家通过这样的方式更加深入这个世界，在玩游戏的同时进行各项推理，不是很有趣吗？

——这个理念也在房屋的房间布局上有所体现。

菊地：是说不自然的布局么？对于房间的连接我们也是努力做到让人可以接受的程度。但为什么是这样的家，随着游戏的进行大家会渐渐明白的……

柴田：原本应该可以加入更多小道具的，但没想到制作起来会那么辛苦（笑）。



一切归结为零，就是最棒的结局。



菊地：在这个意义上，已经不算是当代的游戏了，但又不可能连手带脚地比划着传达信息。当然了，虽然觉得容易点也好，但如果不是自己思考就想留下不懂的部分。

柴田：会觉得恐怖也不过如此而已吧。我们希望做出无从得知三个主人公里谁是正确的效果，所以会出现萤因为错误的解释而往前猛冲的情景。

——的确，在玩游戏时感受到的矛盾很好地催生出了不适感呢。

柴田：那就是我们想要的。不会告诉你怎样才是正确的，关于房屋有各种各样的情报，获得的每一个情况都是零碎的片断。而且就这样不加整理地扩大数量，在你已经确认某件事情的时候又布下了一个迷宫。不过为了便于追踪下去，我们导入了一个全新的“手帐系统”，新获悉的信息会陆续写进笔记里。

菊地：此外，由于设定的是一话一话的独立形式，因此只限于容易理解的容量大小。感觉有了笔记，对忘记了之前流程的人的追踪也能继续下去，而对初级玩家也能一边认识一边接受一些深入的东西。不过这次的任务模式比较难就是了（笑）。

柴田：这次从一开始就很难呢，但如果变强了就能感受到乐趣。要说诀窍的话，无论如何还是得踏踏实实地玩，强化射影机。不然的话会出现令你招架不住的情况哟。

最棒的结局

——不同于迄今为止的系列，这次没有制作2周目专用的结局，有什么原因吗？

柴田：这次是从一开始就定下来只作一个结局的。我觉得只要是个最棒的结局，一个就可以了。

菊地：我也认为只要故事、结局的信息都好好地交代清楚了的话，结果只有一个还比较好。之前的作品结局都是悲剧，所以也想试试其他的结局，于是在2周目得以准备了别的结局。还有，之前的系列在1周目通关时出现的画面就是真正的结局，而这次在出现职员名单时，加在照片后边故事里的才是真正的结局。

柴田：本来我写的结局是更长的，有13分钟左右。因为太长了，所以在加以调整的过程中就变成了现在这样，而调整时砍掉的一部分场景在真实结局中就是以照片的形式反映出来的。此外还有一些没用进去的画面，以及在最后流动出现很多张之后的怜所拍的照片，透过这样的风格可以得知怜的内心在逐渐趋于平和……当时是这样想的，但没能实现。

菊地：第一作和第二作都是像恐怖片一样毫无救赎的结局，而这次在开篇就以最糟糕的状态开始，所以第一作和第二作的结局和《刺青之声》的开篇处在同样的位置。我们决定的是以最糟的状态开始，结局归结为零。

柴田：之前就说是Bad opening&Happy ending。不管怎样，为了能让大家看到一个最棒的结局，我们都做得很卖力。

——包括过去的两部作品，在开发人员中受欢迎的是那个结局呢？

菊地：我对第二作最初的“蝶”结局印象最深。虽然很悲伤，但它很好地表现出了命运是无法动摇的故事主题。嗯，受到最多批评的也是这个，说什么“为什么要杀了她？”

柴田：但如果有仔细阅读游戏中的信息，应该就能稍稍感觉到那个结局所指的东西是什么。而且只要在受到那个结局的冲击之后思考一下，估计就能觉察到隐藏在萤内心深处的想法。也有游戏是通过倒推让玩家觉察到比较深层的东西的，而我们就是按这样的想法来做的。

——这次照片里那个类似水库的地方是皆神村吗？

柴田：嗯，是皆神村，萤和澪所看到的景色。我们确信不用说明玩家也一定能理解，所以就没特别加入说明。其他的照片里还有萤将澪介绍给怜和深红的场面等，是想传达大家都平安无事的信息。

——登场的所有人物都有了各自的归宿，那《刺青之声》在“《零》系列”是完结篇吗？

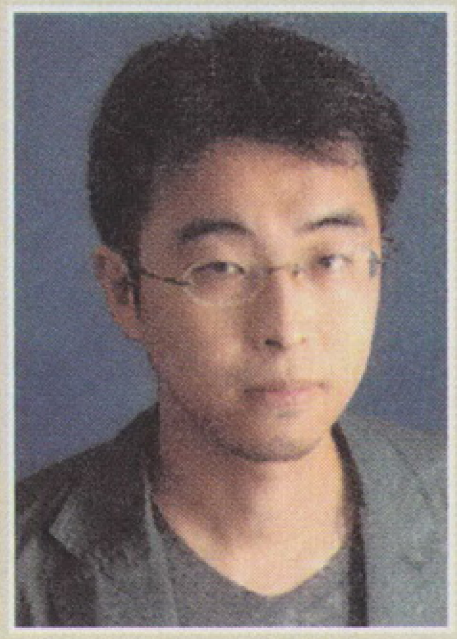
菊地：是的，反正作为故事来讲的确是结束了。不过每一作都是一个一个独立的故事，以后可能也会再制作别的《零》篇章，现在暂时是没这个打算啦。当然，如果有新的情况发生，我们也想再创作。我想会在柴田做梦后实现吧（笑）。

柴田：在这之前我就又做了个关于零的梦，还对下一作的故事作了说明，但不晓得是谁否决掉了的哦（笑）？

——那么，今后还会把《零》系列继续下去吗？

菊地：我觉得方法不只一种，比如继续将《零》活化，让它具有完全不同的游戏性质也是很好的。类型、系统等也不要受到系列的束缚，一直摸索新的东西，我想这也是用户所希望的。全篇算下来，也只是《零》迄今为止的故事完结了而已，并不代表《零》的世界结束了。相信一定会有新的《零》到来的那一天，敬请大家期待。

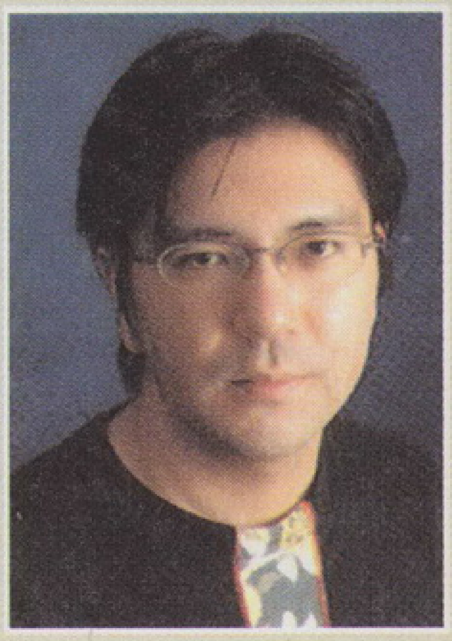
制作人 菊地启介



PROFILE

1972年3月2日出生，静冈县出身。担任《零》全系列制作人，此外也经手了《影牢》系列和《GALLOP RACER》系列。

导演 柴田诚



PROFILE

1971年2月7日出生，石川县出身。担任《零》全系列执导、《刻命馆》策划、《影牢》主策划。他在《苍魔灯》中担任策划，同时也是TECMO的阴暗系游戏创始人。


零
ゼロ
月蝕の仮面
つきはみ
かめん

水无月流歌

胧月岛出身的十七岁少女，本作的主人公之一。十年前，包括流歌和海咲、圆香在内的五名少女遭人诱拐，后在刑警雾岛长四郎的帮助下才被救出。但是从那起事件之后，流歌就失去了关于从前的一切记忆：曾经居住的家的模样、父亲的相貌以及发生在自己身上的点点滴滴。惟一铭刻在心的只有一段悠扬的旋律，她演奏着这段旋律，记忆的碎片也随之一点点复苏。

为了保护女儿，流歌的母亲小夜歌选择了带流歌远走他乡，试图让女儿忘记七岁那年的那场噩梦，过回一个普通少女应有的幸福生活。然而，十萌和鞠绘的不明死亡再度点燃了流歌找回失去记忆的决心，她不顾母亲的强烈反对毅然重新踏上了胧月岛这片既熟悉又陌生的土地。而此时的胧月岛，早已成为了被无数怨灵所包围的地狱。

随着一步步的调查，流歌终于找回了失去的记忆，并得知了发生在胧月岛上这一切悲剧的真相。她登上月读崎灯塔之顶，用母亲所传授的月守歌以及父亲打造的月蚀假面令朔夜恢复了平静，迟来了十年的“归来迎”终于成功了。黄泉之门打开，常年徘徊于岛上的灵魂们得以借由朔夜而前往黄泉，而最后，流歌父亲的灵魂出现在了她的面前……







麻生海咲

胧月岛出身的十七岁少女，本作的主人公之一，也是著名民俗学者麻生邦彦博士的后嗣。十年前，海咲和其他四名少女一起神秘失踪，同样失去了事件之前的所有记忆。事件结束后，海咲就和家人一起搬出了胧月岛，并收养了失去亲人无依无靠的圆香。尽管失去了一部分记忆，但海咲的性格依旧保持了幼年时强势任性的行事作风，她之所以一定要回到阔别十年之久的胧月岛，并不仅仅是因为十萌和鞠绘的神秘死亡令她感到恐惧，更多的原因则是她在自家的镜子中看到了一位黑衣少女的身影。海咲隐约察觉到这位黑衣少女对自己而言是非常重要的存在，却无论如何也回想不起相关的记忆。

当海咲再度走进胧月馆中，黑衣少女便又一次现身于她的面前。在少女的指引下，海咲穿梭于各个病房之间，记忆的碎片也在这个过程中拼成了一幅完整的画卷。在位于地下的月黄泉堂中，海咲见到了朔夜，那个在十年前曾对自己温柔微笑、并以象征着两人间羁绊的“海夜”为名赐予人偶的女子，那个曾经“开花”并化为能轻易毁灭一切的不祥怨灵，此刻就站在海咲的面前，而她的身影也与黑衣少女重合在了一起。在朔夜的脚边，静静躺着一个人偶，这就是海咲在“归来迎”时所遗失的最重要的东西。

回想起一切的海咲忍不住失声痛哭起来，在朔夜的怀抱中，她的意识渐渐堕入了无尽的黑暗之中……

奈奈村十萌

与流歌、海咲和圆香一同失踪的少女，17岁。被雾岛解救之后，十萌也搬出了岛外居住，但在17岁那年，她却突然开始发病，并最终在病房中双手捂住面颊惨叫而死。



月森圆香

圆香同流歌和海咲一样都是胧月岛出身的少女，并且也曾是失踪事件的当事人之一。圆香的性格内向、胆小怕事，幼年时的她在住院期间就经常受到了亚夜子的欺负，过程中，她除了哭喊以外什么反抗都做不到。被雾岛长四郎解救之后，圆香就作为麻生家的养女和海咲一起生活。虽然逃离了亚夜子的魔爪，但圆香依旧没能逃出“玩具”的命运。她深知对于海咲而言，自己只是那个“最重要的人”的替身罢了，她害怕海咲有朝一日会回想起关于那个孩子的一切，只要海咲忘记那个人，哪怕自己永远都不会进驻到海咲的心中也无所谓。因此圆香一直对海咲唯命是从，不断违背着自己的本意去顺从海咲的任性举动，甚至陪着海咲回到这座令她感到相当不适的胧月岛上。

走进胧月馆后不久，圆香就和海咲走散了。她在独自徘徊中来到了麻生纪念室，并捡到了能击退怨灵的照相机——射影机。可惜这台射影机并没能保护圆香的生命，她还没来得及逃离麻生纪念室，就在一群恐怖怨灵的包围下失去了意识。与海咲和流歌再度相见时，圆香已然成为了只有攻击意念的怨灵……



雾岛长　郎



在流歌的母亲小夜歌的委托下，私家侦探雾岛长四郎为了带回流歌而再度踏上了胧月岛的土地。十年前，还是天之浦警署刑事课巡查长的的雾岛曾为追踪连续杀人事件的嫌疑人灰原耀而擅自来到胧月岛上，并亲眼目睹了“归来迎”惨剧的发生。两周后，雾岛在灰原医院地下2层发现了神秘失踪的五位少女。五人都平安无事，但在一瞬间，出现在雾岛眼中的少女脸庞却扭曲不成形。

又过了两年时间，雾岛收到有人在胧月岛上见到了灰原的确切消息，而当他回到这座睽违两年的小岛时，才发现自从两年前的惨剧发生之后，胧月岛的时间就仿佛静止了一般。而接下来所发生的一系列超乎常理的事，更令雾岛感到前所未有的恐惧与混乱。就在那个“无苦之日”，被灰原刺伤的雾岛和灰原两人一起从医院的屋顶坠落下来当即死亡，然而他的灵魂却为了追寻灰原而徘徊于胧月岛上，甚至连自己已死的现实都已忘记……

筱宫鞠绘

第五位失踪的少女，17岁。和十萌几乎是同时在自家中死亡，死状与十萌以及集体失踪事件中死于胧月岛上的那部分居民极为相似。



灰原朔夜



朔夜是灰原重人院长的爱女，曾经担任过“胧月神乐”的“器”。但自从那次祭祀活动之后，朔夜就患上了胧月岛的特有疾病——月幽病，并且由于朔夜属于对灵体感觉灵敏的灵媒体质，所以她的病症也要比其他人来得更为严重。在一般的医生与护士看来，朔夜的症状已经恶化到了令人绝望的程度，她的精神正在一步步崩溃。为了不迷失自我，朔夜的房间里摆着各式各样的人偶，她将人偶看作是自己，为了能让不断流动的人格固定下来，作为替身的人偶是必不可少的。但这并不是治本的方法，只能稍微延缓最终日到来的时间而已。

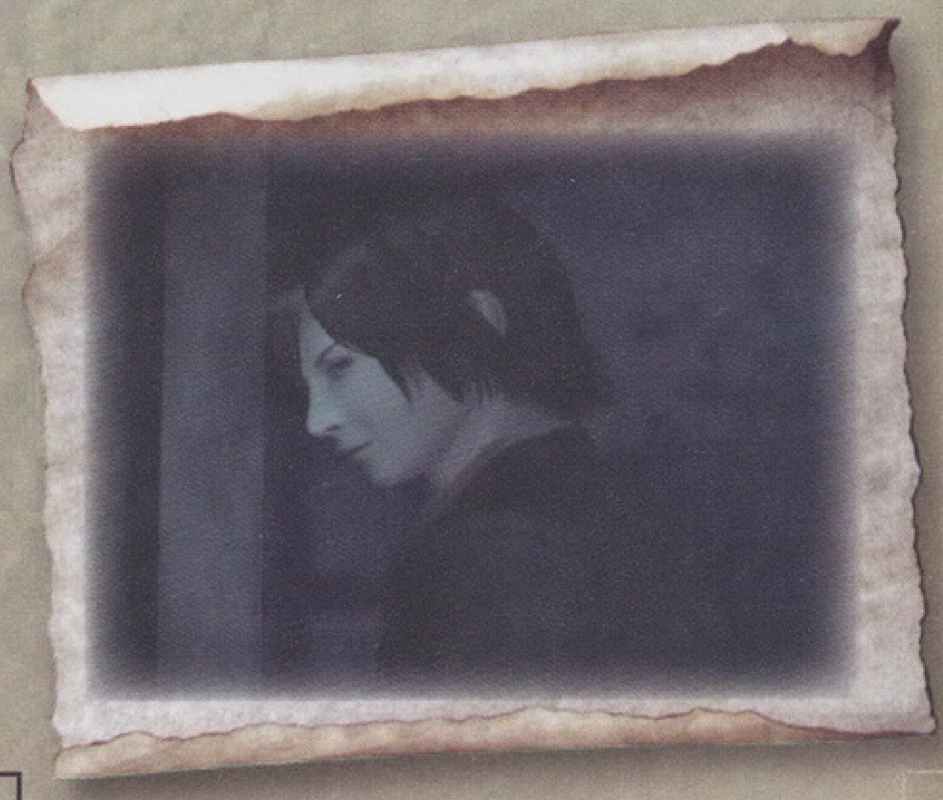
住院期间，朔夜结识了同样是因为月幽病而住进灰原医院的海咲。海咲也属于灵媒体质，两个人很快就成为了好友。朔夜在精神状态稳定的时候总是喜欢和海咲聊天，她担心海咲终有一日也会变成自己这般模样，于是便将一个人偶送给了海咲。但医生和护士却竭力想要阻止两人见面，因为她们两个都很容易受到对方的影响，一旦其中一方精神不稳定，就会导致两人的月幽病同时恶化。

灰原院长为了治愈爱女的疾病而尝试了数不清的方法，其中也包括一些脱离了医学范畴的疗法。尽管也取得了一些成效，但朔夜日渐恶化的病情却已然等不到合理疗法诞生的那一日。无奈之下，灰原重人和灰原耀决定举行名为“归来迎”的禁忌之术，让朔夜再一次担任“器”，通过让月蚀假面消除朔夜的记忆并将她带到根源之所之后，其自我就会再次恢复。然而，“归来迎”最终还是失败了，朔夜于生死之间陷入了无尽的长眠中。两年后，朔夜突然醒来，但此时的她早已不是那个总会露出温柔坚强笑容的善良女子，而是失去了自我、只会四处徘徊的空壳。所有看到她的脸的居民们也一个接着一个“开花”，“无苦之日”降临了……

灰原耀

灰原耀是灰原重人的儿子，灰原朔夜的弟弟。他对姐姐朔夜所持有的是超越了姐弟亲情的禁忌情感，只要能治好朔夜的病，哪怕是违法的实验和他人的生命对耀来说都是微不足道的。正是这种冷漠残忍的态度，使得外人都将他视作一个无可救药的混蛋，只有朔夜才深知自己的弟弟是个多么温柔、又多么容易受到伤害的人。

朔夜与耀之间的禁断之恋虽然有违于常理和道德价值观，但这两人的爱却是纯粹无暇、不容任何玷污的。如果朔夜没有患上月幽病的话，相信在她温柔的引导下，耀一定会走上一条与现在截然相反的人生之路吧……



海夜



自从海咲离开了胧月岛后，一个黑衣少女的幻影就时常会出现在她的眼前。少女的容貌和海咲略有相似，她的身上散发着危险却同时令人倍感怀念的气息。在黑衣少女的引诱下，海咲回到胧月岛去找寻失去的记忆，并最终明白了原来这位黑衣少女是朔夜送给自己的礼物，是对自己来说最重要的那个人。她的名字叫做“海夜”，“海”是大海的“海”，“夜”是夜晚的“夜”，或者可以视作是朔夜与海咲两个名字组合后所诞生的特别存在。由于担心海咲会变得和自己一样迷失自我，朔夜将海夜赠与了海咲。在失去了朔夜的那段时日里，正是因为有海夜的陪伴，海咲感到很安心。但在“归来迎”举行的当天，海咲被灰原耀强行从“胧月神乐”的现场带走，海夜也在那个过程中被遗失在了仪式现场。十年来，海夜一直在那片冰冷之地等待着海咲的归来，她一直坚信着，那个最重要的人终将回到自己身边……

灰原重人

灰原一族是胧月岛上作为仪式的祭主、守护着祭祀的家族，同时他们还担负着祈祷师的职责来对抗月幽病。灰原重人则是灰原家族现任的家主，他在守护家训的同时成立了一家专门研究治疗月幽病的医疗机构——灰原医院，致力于将传统与医学两种手段融合起来寻找治愈月幽病的捷径。妻子的自杀、女儿的重病，这些残酷的现实一直在蹂躏着灰原重人身为丈夫与父亲的内心，他想要去履行妻子在遗书中所许下的心愿，无论做出多么巨大的牺牲也一定要保护心爱的女儿，哪怕是使用违法的手段也在所不惜。



亚夜子（图右）



住在胧月馆207号病房里的12岁少女，月幽病的症状虽然只是中轻度，但内心的扭曲却已达到了病态的地步。亚夜子并不具有常人所认可的伦理观，她不分善恶，在残害生命的过程中会感到强烈的愉悦。生命本就是转瞬即逝的美好事物，亚夜子则喜欢通过享受这种消逝的过程来达到自我保护的可能。圆香和她的金丝雀、以及负责照看亚夜子的护士都曾遭到过她的残忍对待。

通过游戏中所收集的文档我们可以得知，亚夜子是朔夜和耀近亲结合所生下的女儿。她的容貌继承了母亲的美丽，而性格则与耀颇为相似。

方月宗也

四方月家族长期以来一直作为贡献“胧月神乐”面具的工匠之家而为人熟知，传说四方月工匠所打造的面具是通往零域之门，即月蚀假面。每一代工匠的心愿都是能够打造出超越宗师宗悦的月蚀假面，宗也也不例外。他废寝忘食地制作着面具，想要奉献出自己的全部。在制作面具的技巧方面，宗也的确是超越了宗悦时代，然而他的偏执却令他失去了自己的妻子和女儿，他所打造出的完全的假面依旧引来了“无苦之日”。直到最后，宗也才骤然醒悟，原来自己一直在追随着宗悦的脚步，在不知不觉中成为了另一个“宗悦”，可是这番悔悟来得实在太晚了……



水无月小夜歌



小夜歌是月守巫女一族的后人。在月守巫女的传说中，每个人都有着各自的月之音，那虽然是微弱的声音，却一生都不会改变，而月守巫女的职责就是配合月亮的圆缺形态演奏相应的月之音。但随着年代的交替变更，月守巫女已不复存在，相应的戒条也消失了，惟有“端正之音”仍然被代代相传了下来。小夜歌也将“端正之音”以月守歌的形式传授给了女儿流歌。

在流歌开始出现月幽病症状后，小夜歌曾将治愈女儿的希望寄托在灰原重人的身上，直到少女失踪事件解决后，她才从雾岛的口中得知了灰原以及丈夫的所作所为。心灰意冷的小夜歌离开了丈夫宗也，带着流歌去往了某个遥远的地方，并在流歌前往胧月岛之前病逝。

麻生邦彦

麻生邦彦是贯穿整个《零》系列中至关重要的一条隐线，他是生活在明治时期的民俗学家，为了能与异世界沟通而发明了许多不可思议的道具，其中，能拍摄下灵体的射影机算得上是他的最高杰作。尽管麻生邦彦的发明被视为是伪科学而没有得到世人的认可，但仍然有不少从事民俗学研究的学者对他的研究充满好奇。

《零 月蚀假面》——剧情概括

——“圆香，你想起来什么了吗？”

——“没有，已经是很久以前的事了……”

两位少女小心翼翼地在伸手不见五指的大屋中摸索前行着。手电筒微弱的灯光只能照亮前方几米远的地方，这使得那些被黑暗所覆盖的角落看起来更加阴森恐怖。回荡在耳畔的只有空气流动的空洞回响和自己的心跳，名为“圆香”的少女不由得面露恐惧之色：“海咲，来这里真的没问题吗？拍照的地点和其他东西全都想不起来……还是快点回……”可是她的话还没有说完就被海咲强硬地打断了。

“你照我说的去做就行了！圆香也想变成那样吗？”与胆怯懦弱的圆香不同，海咲从决定回到胧月岛的那一刻起就不曾有过任何迟疑与犹豫，尽管走进胧月馆后她也感到了莫名的恐惧，然而在寻找到答案之前她是不会轻言放弃的。那个总出现在自己记忆中的黑衣少女到底是谁？她为何不断地让自己回到胧月岛上？自己在十年前经历那场事故之后失去了哪些珍贵的回忆？这一切谜团的答案都隐藏在这座禁忌之岛上。

胧月岛，这是位于日本本州以南诸多岛屿中的一座小岛。与许多远离陆地的岛屿一样，胧月岛也有着自己独特的风土民情。这座岛自古以来就被视为“接近黄泉之岛”而受到人们的敬畏，岛上每隔十年就会举行一次名为“胧月神乐”的传统仪式。近些年来，随着小岛逐步对外开放，“胧月神乐”被视为是特有的文化遗产和观光资源而受到游客们的喜爱，岛民们的生活也因为旅游业的兴盛而日渐富足。但在十年前所举行的“胧月神乐”中却发生了意想不到的情况，担任“器”的巫女在仪式举行途中突然死亡，仪式被迫中断。而且还有五位少女在“胧月神乐”举行过程中神秘失踪，直到一周后才在灰原医院地下二层被警方发现。五位少女被发现时虽然身体还算健康，但却失去了所有的记忆，精神也处在极度不稳定的状态。海咲和圆香就是其中的两人。

获救之后，五位少女都随家人一起搬到了岛外居住，光是治疗就花费了数年时光，但也因此得以在八年前发生在胧月岛的岛民集体失踪事件中幸免于难。在岛民集体失踪事件当中，胧月岛上的所有居民均神秘死亡或失踪，死状无一例外不是用双手捂住脸颊。时至今日，村民们的死因仍是个谜，胧月岛也因此变成了一座无人敢接近的禁忌之岛。

然而噩梦并没有就此终结，五位少女中的另外两人——鞠绘和十萌也在不久前离奇死亡，她们的死状竟然与暴毙的胧月岛居民们一模一样。“接下来是否就要轮到自己？”存活着的三位少女不禁被强烈的恐惧和不安所笼罩。海咲和圆香回到了胧月岛上，但在刚刚走进岛上的疗养设施·胧月馆后不久，两个人就走散了。圆香在寻找海咲的途中来到位于一楼的麻生纪念室。在那里，她捡到了一台造型古朴的老式照相机——射影机。通过射影机的取景框，圆香居然看到了本不该存在于世界上的恐怖之物——怨灵。在无数形似诡异惊恐的怨灵包围下，圆香的意识渐渐坠入了黑暗之中……

回过神来之时，海咲发现自己正位于胧月馆的二楼，似乎是和圆香走散了。在这座阴森的大屋中独自行动并不是明智之举，如果不尽快找到圆香，两个人都有可能遭遇危险。然而此时，记忆中的那位黑衣少女却再度现身于海咲面前：“你忘记了吗？最重要的那个人……”

宛如是在追寻着海咲和圆香一般，另外一位健在的少女——水无月流歌也不约而同地登上了胧月岛。自从失踪事件以来，流歌就一直希望找回十年前所失去的记忆。自己出生的地方、父亲的事、以及自己失踪那天，岛上究竟发生了什么？找回记忆的关键就在胧月馆中，那里隐藏着能够开启自己记忆之门的钥匙！——流歌对此深信不疑。在胧月馆内徘徊的途中，流歌遇到了好友圆香。但此时的圆香早已不再是那个胆小善良的女孩，而是被仇恨所操纵的恐怖怨灵。不得已，流歌被迫向曾经的好友举起了射影机……一番苦战之后，圆香的灵体惨叫着消失在了空气中，慌乱中的流歌随即便发现，自己映在资料室镜子上的那张秀美的脸庞不知为何变得丑陋而扭曲。这是噩梦的延续吗？

与此同时，私家侦探雾岛长四郎在灰原医院的正门口苏醒了过来。他回想起自己是受流歌的母亲小夜歌所托，来到胧月岛上帮助流歌的。十年前，还是刑警的雾岛为追踪连续杀人事件的嫌疑人——灰原耀而来到了胧月岛，亲眼目睹了“胧月神乐”事件的发生，并借由某个灰原医院内部工作人员的举报，在两周后找到了失踪的五位少女的下落。灰原耀是在岛上既有权有势、同时又是灰原医院院长的灰原重人的儿子。神秘失踪的五名少女最后是在灰原医院的地下被发现的。只要稍加思考，便能明白灰原耀与那起事件之间肯定脱不了干系。可是，雾岛当时却四处都没有找到灰原耀，让他逃脱了制裁之锤的审判。不愿意就此放弃的雾岛辞去了刑警的职务，成为一名私家侦探而继续追寻灰原的踪迹。现在，雾岛亲眼看到灰原出现在了这家医院里。难道说，流歌也……感到这次的事与当年的“神隐事件”有着太多相似之处的雾岛，来到了十年前发现流歌等五名少女的地方。他决定这次一定要将灰原绳之以法，为了告慰那些曾惨死于他手中的人的在天之灵。



在黑衣少女的指引下，海咲回到了自己住院期间所居住的病房，并在那里发现了一张照片。照片中是年幼时的自己和一个“没有脸的女子”。黑衣少女和这个女性之间会是什么样的关系？想跟这个女子见一面，见到她的话，说不定就能知道自己所有的过去……海咲心中浮现出了这样一个预感。随着调查的一步步展开，模糊的记忆也逐渐清晰起来。

那个“没有脸的女子”，其身分是在灰原医院中住院治疗的朔夜，她将自己的人偶送给了海咲。随着月幽病病情的加重，朔夜产生了人格分裂的症状，不久之后即将辞世。为了抑制病情的进一步恶化，朔夜通过环抱被她当成是自己自身的“人偶”来维持真实的自我。而她送给海咲的那个人偶，即是朔夜自身，同时也成为了海咲自身，这就是黑衣少女·海夜。十年前，海咲在欣赏“胧月神乐”的途中被灰原耀带去参加另外一场仪式，而在这个过程中，海夜被遗忘在了月黄泉堂之中。海夜、或者该说是朔夜一直在等待着海咲回到这里，等待着她回想起只属于两个人的美好回忆。

当记忆全部复苏之后，海咲紧抱着海夜忍不住失声痛哭，她终于回想起来了，那个对自己而言最重要的人。

在朔夜的拥抱下，海咲逐渐失去了意识。月黄泉堂的大门缓缓闭合到了一起……

雾岛在对灰原医院的调查中发现，医院内实施了许多不仅违法而且非常不人道的医疗行为。医院的院长灰原重人为了某种目的而将住院的病人们作为实验材料，他的儿子灰原耀也为这种行为提供了协助。但是，他们这么做是为了什么？灰原重人对治疗“月幽病”如此执着的原因究竟是什么？通过胧月岛的仪式“胧月神乐”中，应该可以得到某些启发。因神乐之故而患上月幽病的人不在少数，因此灰原父子坚信神乐的假面与音乐绝对与月幽病的治疗息息相关。十年前发生“神隐事件”的那一天，正好也是岛上举行“胧月神乐”的那一天。在“胧月神乐”中途拐走少女们的，的确就是灰原耀。他与他的父亲灰原重人为了秘密举行禁忌的古老仪式——归来迎，必须要有五个合适的人来担当“奏”才行，这就是他们拐走少女们的原因。而担任这个仪式的中心——巫女“器”的，正是灰原重人的女儿，同时也是灰原耀抱有扭曲爱意的对象——他的姐姐朔夜。

朔夜是一位重度月幽病患者。灰原父子认为，只有通过举行使用完成版月蚀假面的“归来迎”仪式，才能挽救她的性命。可是“归来迎”却以失败而告终，朔夜的心也随之被破坏。身处医院地下深处的她一边在生死之间不断地彷徨，一边进行着一场不知何时才能迎来尽头的长眠……本来应该是这样的。

然后，雾岛终于想起了一切。“神隐事件”发生的两年后，突然醒来的朔夜开始在岛上四处徘徊，并让岛上的居民们一个接一个地“开花”了。这就是“无苦之日”。当时为追踪灰原而再度来到岛上的雾岛，曾经亲眼目睹了那个瞬间。混乱之中，他与几乎被追至走投无路的灰原耀一起从医院的屋顶上摔了下来。原来早在八年前，雾岛已经在这里——灰原医院的前面死掉了。而雾岛的灵魂为了追寻灰原，一直留在岛上徘徊。当雾岛将月蚀假面的碎片亲手交给流歌、完成了小夜歌的愿望之后，小夜歌出现在了他的身旁。在月光的照耀下，两人站立在雾岛的遗骨之前，许久、许久……

听着在自己病房中发现的一个八音盒的旋律，流歌小时候的记忆逐渐复苏了。那是与身为假面师的父亲宗也以及母亲小夜歌在四方月宅邸中一起度过的那段日子。只是，惟独正在制作假面的父亲的那张脸，却无论怎样都回想不起来……回过神来的流歌，在自己的面前找到了父亲以前制作的“奏之面”。那是她在遭遇“神隐事件”时，被犯人强行戴在脸上的假面。在小夜歌的日记中，记录着她对丈夫宗也是否参与了利用少女们进行某种仪式一事，以及这一系列犯罪行为所持有的猜疑等。流歌在明白了母亲小夜歌离开父亲并带着自己离开胧月岛的理由之后，来到了当年遭到绑架的自己被刑警发现的地方——灰原医院的地下。不知为什么，流歌感到这里对自己来说似乎是一个非常怀念的地方……

在灰原医院的地下绑架现场里侧，有一段通往更深处的阶梯。而阶梯的尽头则是岛上举行“胧月神乐”仪式的舞台。当时，在这里举行神乐的中途，自己却被什么人给带走了——作为在另一个地方举行的另一场神乐的“奏”、而被带走了……在追寻记忆的流歌面前，父亲宗也的身出现了。追逐着父亲的流歌，来到了一个自己所熟知的地方——自己出生家、四方月宅邸。流歌在四方月宅邸知晓了自己的过去。父亲宗也为了完对假面师来说究极至上的假面——月蚀假面，而让自己的女儿和另外其几名少女戴上了“奏之面”，并让戴着月蚀假面的朔夜作为“器”跳起了乐舞。这就是禁断的仪式——归来迎。可是仪式最后却失败了，流歌她失去了记忆，而朔夜则进入了无法醒来的长眠……然而有一天，朔夜却苏了过来——作为一个本应无法醒来、同时也不可以醒来的特殊存在……年前岛上居民们的失踪，以及朋友们的相继死亡……这些、都是父亲宗执迷不悟所酿成的悲剧吗……到底怎样做才能结束所有的悲剧？又到底样做才能偿还父亲所犯下的过错呢？

“归来迎”已经过去了十年。现在，又一个月蚀之夜即将再次到来。这个夜里，朔夜将带来一切的毁灭。能够让朔夜平静下来的，只有通过使月蚀假面和“端正之音”所举行的“归来迎”。登上月读崎灯塔之顶的流歌与朔夜展开了最终的对决。运用母亲所传授的月守歌与父亲所打造的月假面，流歌终于使朔夜平静了下来。这一次，“归来迎”成功了。黄泉之门开了，在漫长的岁月中彷徨于胧月岛上的死者灵魂们，终于得以通过朔夜往了黄泉。这时，流歌见到了父亲的灵魂，找回了自己的记忆——那是一无论何时都守望着流歌的、严厉却又不失温柔的脸庞。父女相见，却没有多的话语。父亲也前往了黄泉之门……与他亲手制作的月蚀假面一起……

找回全部记忆的流歌，继续以月守歌为“奏”演奏着……太好了，已不会再想起任何令人不愉快的记忆来了。是不是因为之前戴上了月蚀假面又听到了自己所弹奏的月守歌的缘故呢？此刻，流歌的眼帘之中浮现出了抹风景，那是一抹仿佛时间停止了一般、美丽静谧的风景。夜色下，位于林之间的小小湖泊中，有一轮幽然的月影正随波摇曳。

这、就是父亲宗也所一直寻求的、零域的风景。





结局赏析——零域

怨灵包围流歌前的瞬间，乐声响起。

轻柔悱恻的月守歌，奏响了安宁祥和之音。无数次的记忆，无数次的伴奏，无数曾经有过的爱与恨，曾经失落的记忆和画面……一切的一切在流歌手中交融成痛彻心扉的乐曲，停止了灰原朔夜的动作。

缓慢悠长的月守歌中，水无月流歌仿佛听见了几个家族在胧月岛上所经历的所有痛苦和悲伤。

姐弟的不伦纠葛。

世代传承的悲哀宿命。

绝望和抗争。

不安和软弱。

每一个互相关心的人。

音符化作点点星光，在月色下渗入灰原朔夜充满怨气的灵体中。

一切似乎都结束了……

停止了演奏的水无月流歌站起来，想要拿着月蚀假面走向朔夜，却被朔夜体内强大的力量冲倒。不断喷涌着强大灵气的朔夜，让本已虚弱疲惫的流歌无法靠近。

——无法靠近朔夜，给她戴上面具，就不能完成归来迎。

惶急的水无月流歌挣扎着想要爬起，身边却走来一个人。

徘徊在灰原医院门口多年的雾岛长四郎，低头捡起月蚀假面，毫不在意地走到灰原朔夜面前，将面具重重扣在消失了面容的女子脸上。

——归来迎，完成了。

随着一声越过天际的呐喊，灰原朔夜的身体慢慢僵硬瘫倒。这一次雾岛长四郎没有犹豫，伸手接住了这悲哀女子的灵体。两个灵体靠在一起，遥望着空中升起的无数怨灵魂魄。

——归来迎仪式，正是打开通往黄泉的通道，引导魂魄归去的仪式。胧月岛上所有因“无苦之日”而陷入彷徨的灵魂们，这一刻都受到了黄泉的感召。

水面上缓缓开启了黄泉入口。灵魂宛如流星，向着入口奔涌而去。

——这当中也包括灰原朔夜、雾岛长四郎和四方月宗也。

藏匿在角落里的四方月宗也的灵魂，也终于解脱了。

这一次没有面具，面容上带着宽慰笑容的父亲，回头深情地凝望了一眼自己的女儿。

随后，也化作一道流星，坠入黄泉之门。

“等一等……”

不管流歌怎样呼唤，雾岛长四郎和灰原朔夜的灵魂还是渐渐离开了。

完美的归来迎仪式结束了。

母亲的羁绊，父亲的自责，朔夜的怨恨，灰原耀的痛苦，雾岛长四郎的执着……所有人所拼命想要解脱的一切，在这一刻都得到了解脱了吧？

流歌这样想着，儿时的记忆一点一滴清晰起来，再也没有任何模糊。

演奏着悠扬的月守歌，流歌的眼前浮现出了一副美丽的画面。

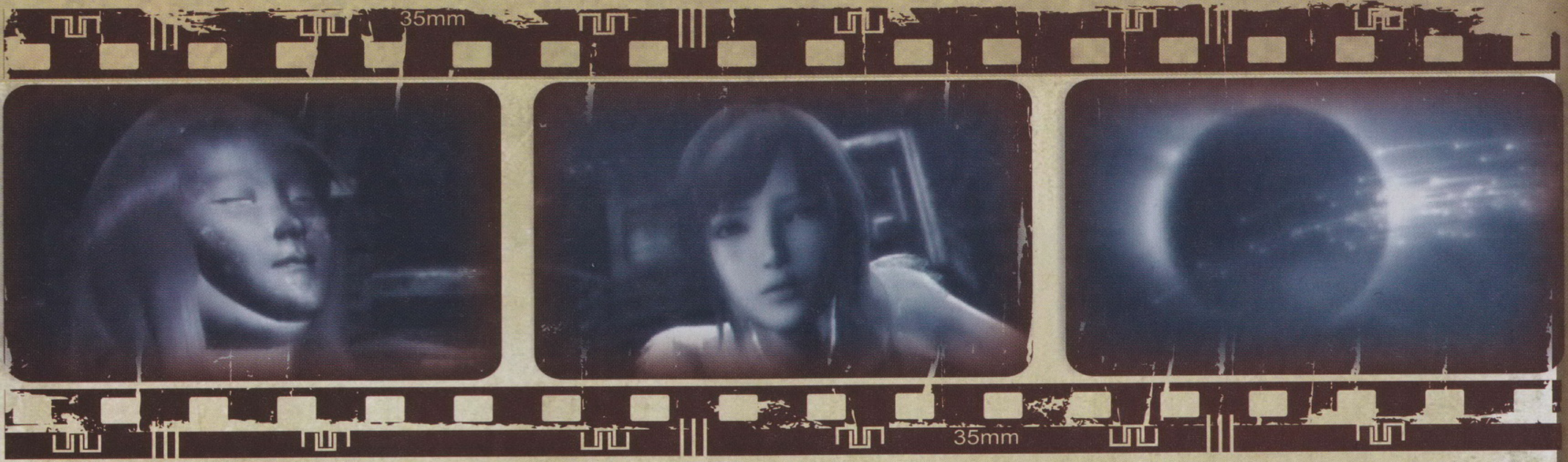
如同时间停滞一般，景色如此静寂。

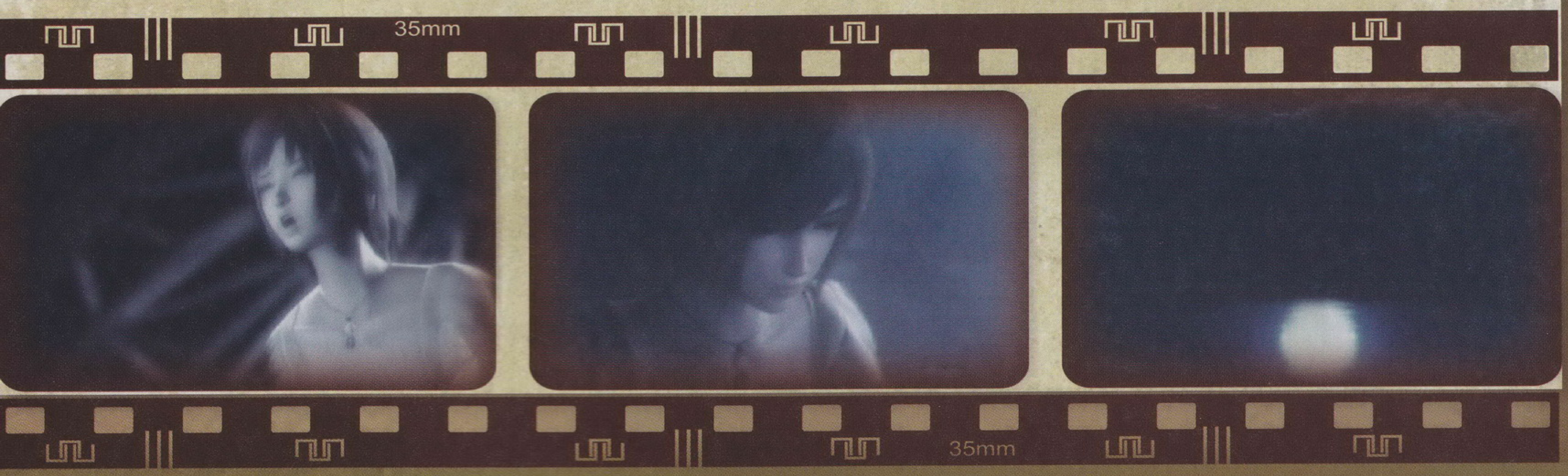
在夜晚森林的小湖中，月影轻轻摇曳。

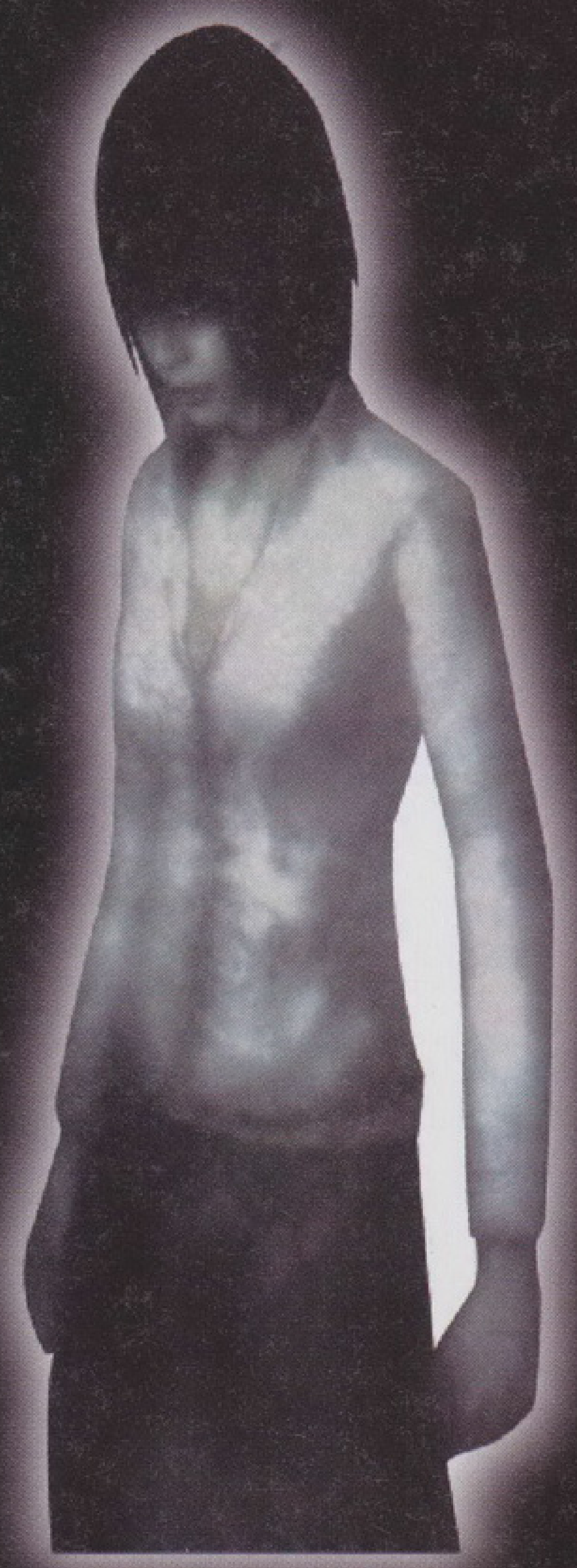
这就是，父亲所渴求的……

零域的风景……

与《刺青之声》相同，本作的HARD版结局也仅是在片尾的STAFF表出现时插了几张静态图片，表明海咲也恢复神智清醒了过来。不过，这次能表现Tecmo一点诚意的便是两个结局的片尾曲是不同的，NORMAL难度的片尾曲是《NOISE》，而HARD难度的片尾曲则是《零之调律》，演唱者同样为“《零》系列”的代表歌手天野月子。







月森圆香

月森圆香是一个相当懦弱胆小的少女，她总是依赖着成熟的麻生海咲。当篠宫鞠绘和奈奈村十萌相继死亡的消息传来后，虽然害怕，但她仍然跟着麻生海咲来到了胧月岛，但两人却很快就走散了。接下来，因为怨灵与馆中的音乐"月之音"的影响，圆香渐渐想起了不愿回忆的过去，并在成为怨灵后袭击了海咲。

灰原朔夜

由于拥有强大的灵力，因此朔夜的月幽病比其他人更为严重，她的病情时好时坏，一直寂寞而孤独地在病房中生活着，只有弟弟耀和海咲会亲近她。当她的病情越来越严重时，父亲灰原重人冒着极大的危险举行了归来迎，但是仪式失败了，灰原朔夜也在两年后醒来，带来了"无苦之日"，使胧月岛变成了一个死域。



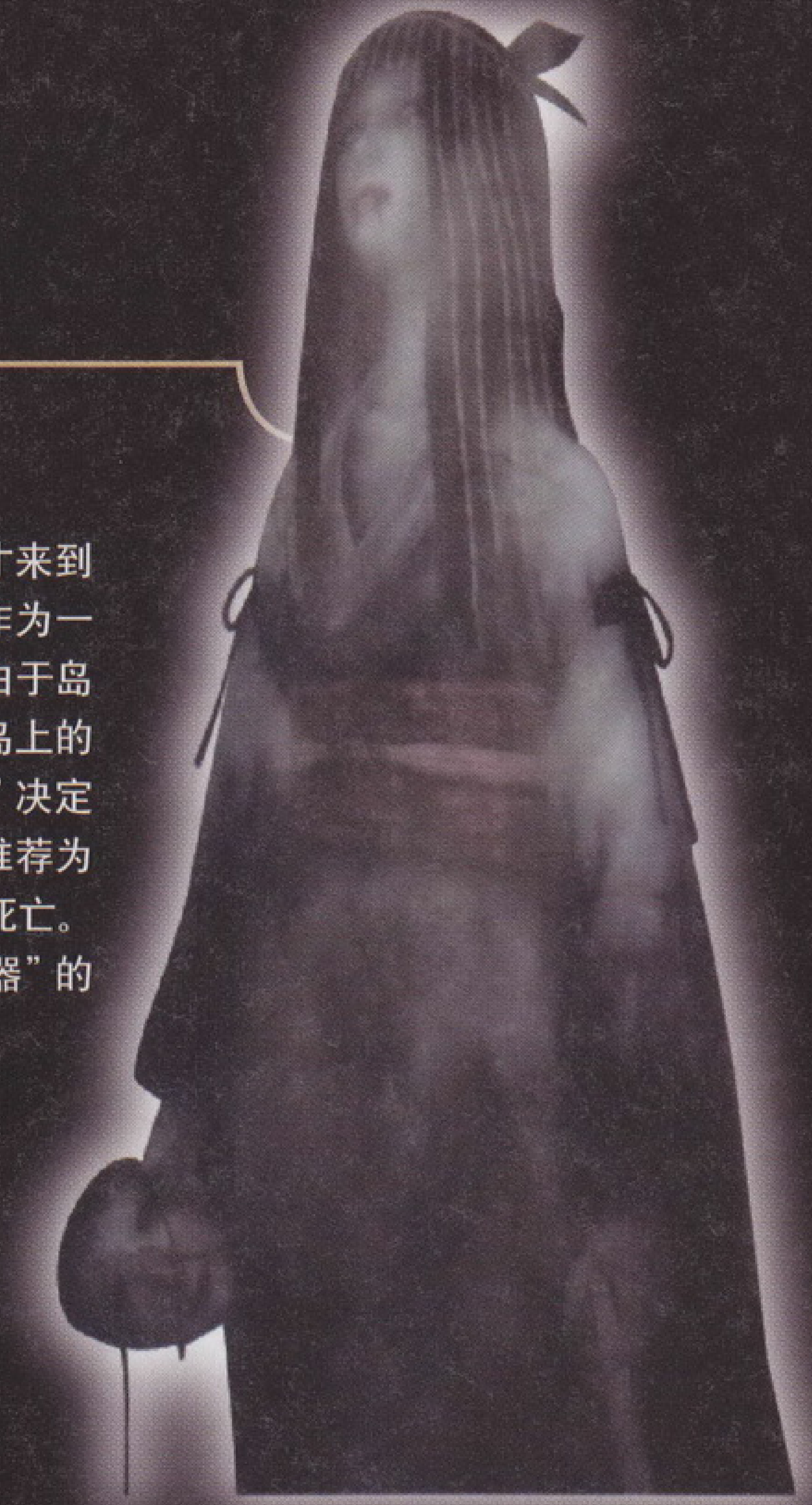


灰原重人

长时间对月幽病进行着研究的医生，并专门建立了胧月馆收容所有患有月幽病的病人。由于妻子和女儿都深受病痛所苦，他渐渐开始为了治愈病症不惜使用一些违法的医疗手段。

远野椿

远野椿是因为受到叔父的推荐才来到这个岛上的外来者，在医院中作为一名护士而认真地工作着，不过由于岛民们的热情所以很快就融入了岛上的环境。当十年一度的"胧月神乐"决定举行的时候，她被岛上的人们推荐为"器"，但这也直接导致了她的死亡。当"胧月神乐"失败时，作为"器"的巫女远野椿在舞台上当场丧命。







片桐省二

灰原重人的助手，在发现了灰原重人对病人进行的各种奇怪实验之后，他开始感到不安和怀疑，并偷偷打电话给雾岛长四郎将医院中的事情说了出去。

方月宗也

水无月流歌的父亲，为了治愈自己的女儿，身为面具师的他开始打造传说中的月蚀假面，每天在工作室中埋头工作。但是工作令他变成了一个难以亲近的怪人，并导致妻子小夜歌带着流歌离开了他。归来迎失败后，宗也没有离开岛上，而且留下了大量研究月蚀假面和零域的笔记，直到"无苦之日"发生，他才和岛民们一起死去。



亚夜子

虽然年纪很小，长相也很甜美，但是亚夜子却有着先天性的缺陷，无法辨认善恶，不知道是非对错，喜欢一些残忍的恶作剧，性格懦弱的圆香就是她最喜欢欺负的玩具。由于具有强烈的攻击倾向，所以亚夜子被特别安排在医院的隔离病房中，她也是医院中惟一一个没有姓氏的人，其实她真正的身分是灰原朔夜与灰原耀的孩子。



我



千堂翳

在月华园中出现的怨灵，311病房的病人。千堂翳总是推着一个轮椅，而轮椅上坐着的则是被仿制成双胞胎姐姐千堂馨模样的等身大人偶，千堂翳以“我”来称呼那个人偶，经常推着它在庭院里四处散步，十分溺爱。



曲木游光

住在309号病房的曲木游光是一名具有灵感的画师，他在患上月幽病后，捐赠了一大笔钱给灰原医院并开始住院治疗。在看到了面貌不停产生变化的灰原朔夜后，曲木游光也受到了巨大的影响，他开始专注于绘制一些在常人的眼里看来非常可怕的图画，这些画出自于他的印象速写，并对未来发生的事情作出了一些预言，其中，“没有脸的灾厄之女”这个主题就多次在他的画中出现。



相庭崇

对假面有相当研究的大学教授，是雾岛长四郎的同学，在岛上我们也会看到一些和他有关的信件。



绯月浅葱

因为月幽病而在医院中住院的小女孩，灰原重人对她使用了各种治疗方法，使她变得非常惧怕手术。



雨木一人

因为月幽病而在医院中住院的少年，总是强调着“我的东西”。


歌


钟


笛

奏 由岛上的童女们组成的奏，分为歌、钟、笛、鼓、弦五个人，他们和远野椿一起参加了作为掩饰的胧月神乐。

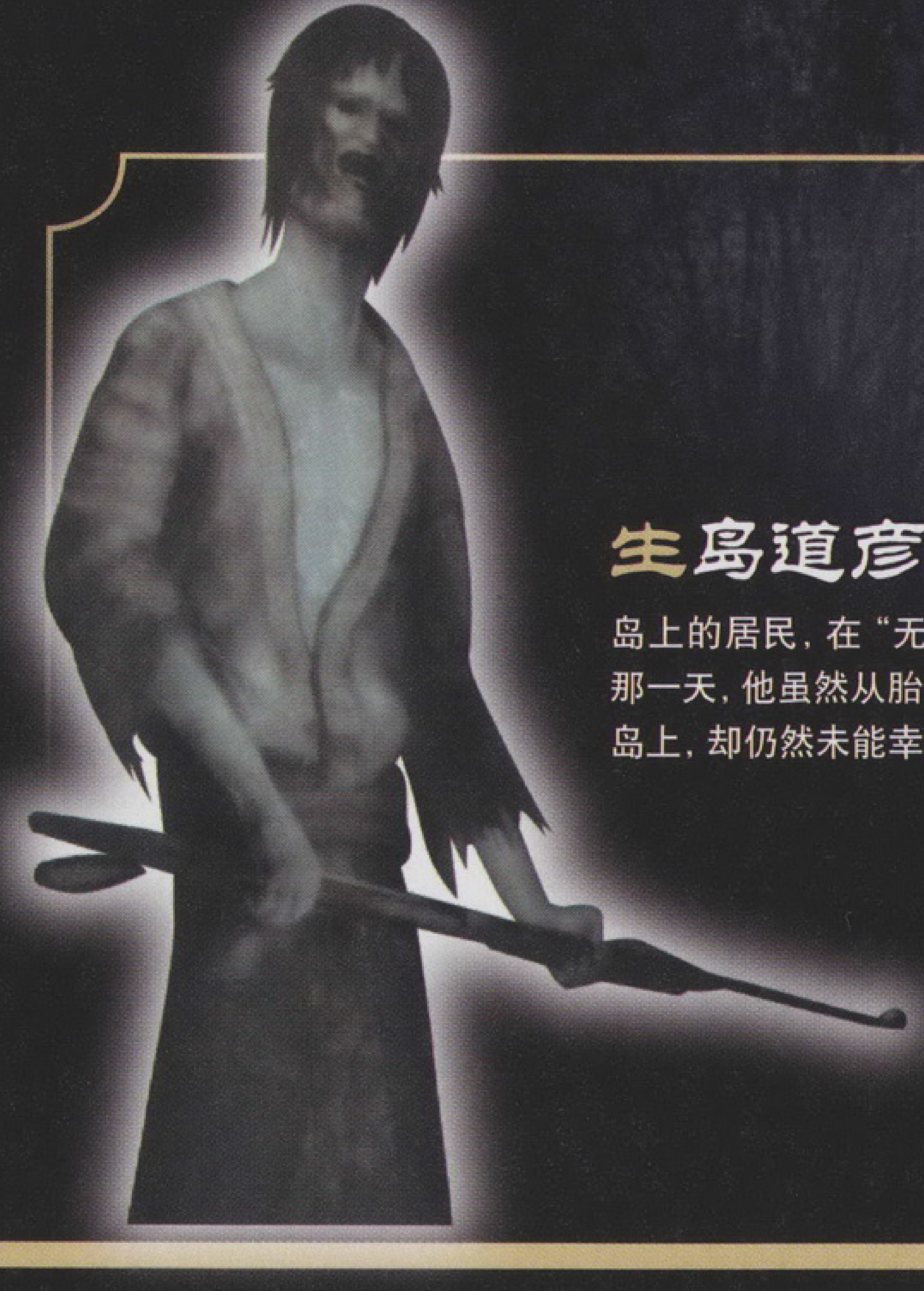

鼓


弦



渊木正信

岛上的居民，在“无苦之日”那一天因为看到开花的朔夜而死。



生岛道彦

岛上的居民，在“无苦之日”的那一天，他虽然从胎道想要逃离岛上，却仍然未能幸免于难。

人物
剧情
结局
文档
名词
秘话



园崎史绘

胧月馆四楼的护士。



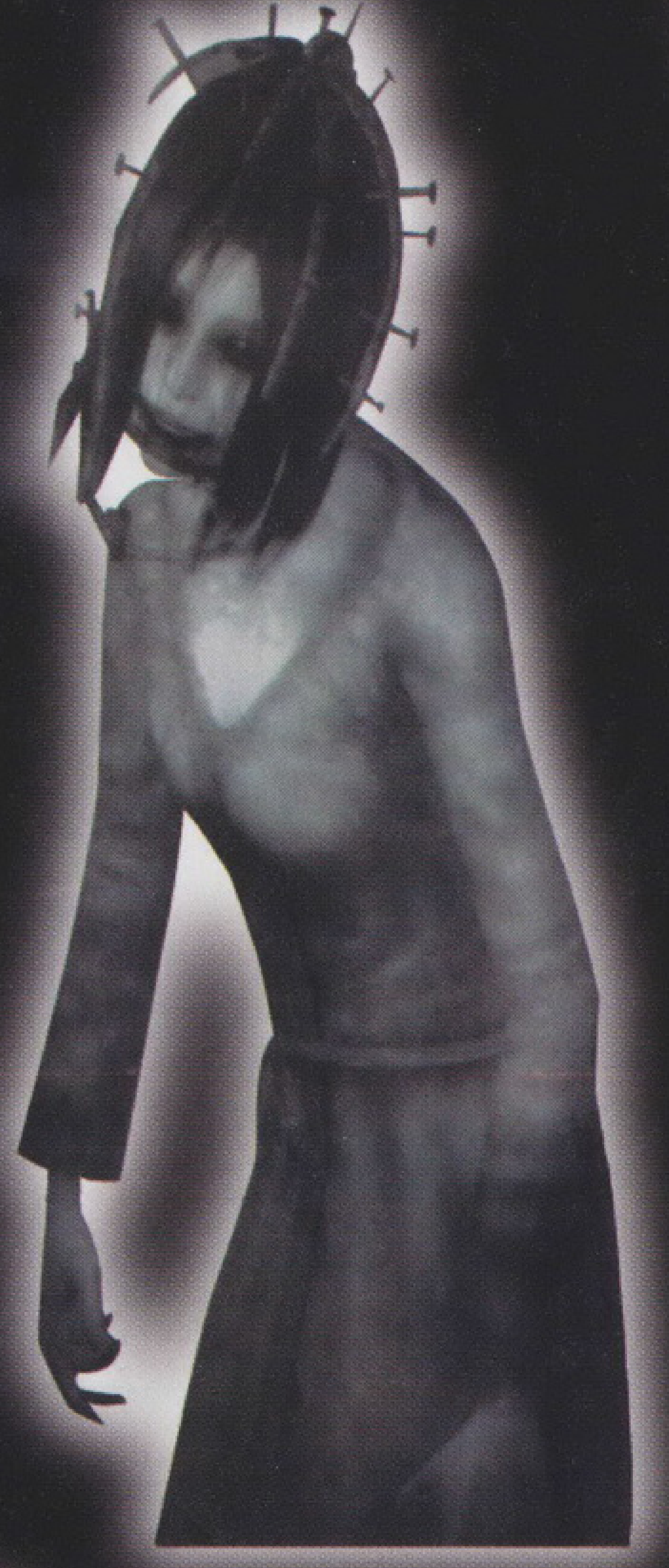
相庭伊织

相庭崇的妹妹，来到胧月岛并参观了“胧月神乐”之后，她很快就患上了月幽病。



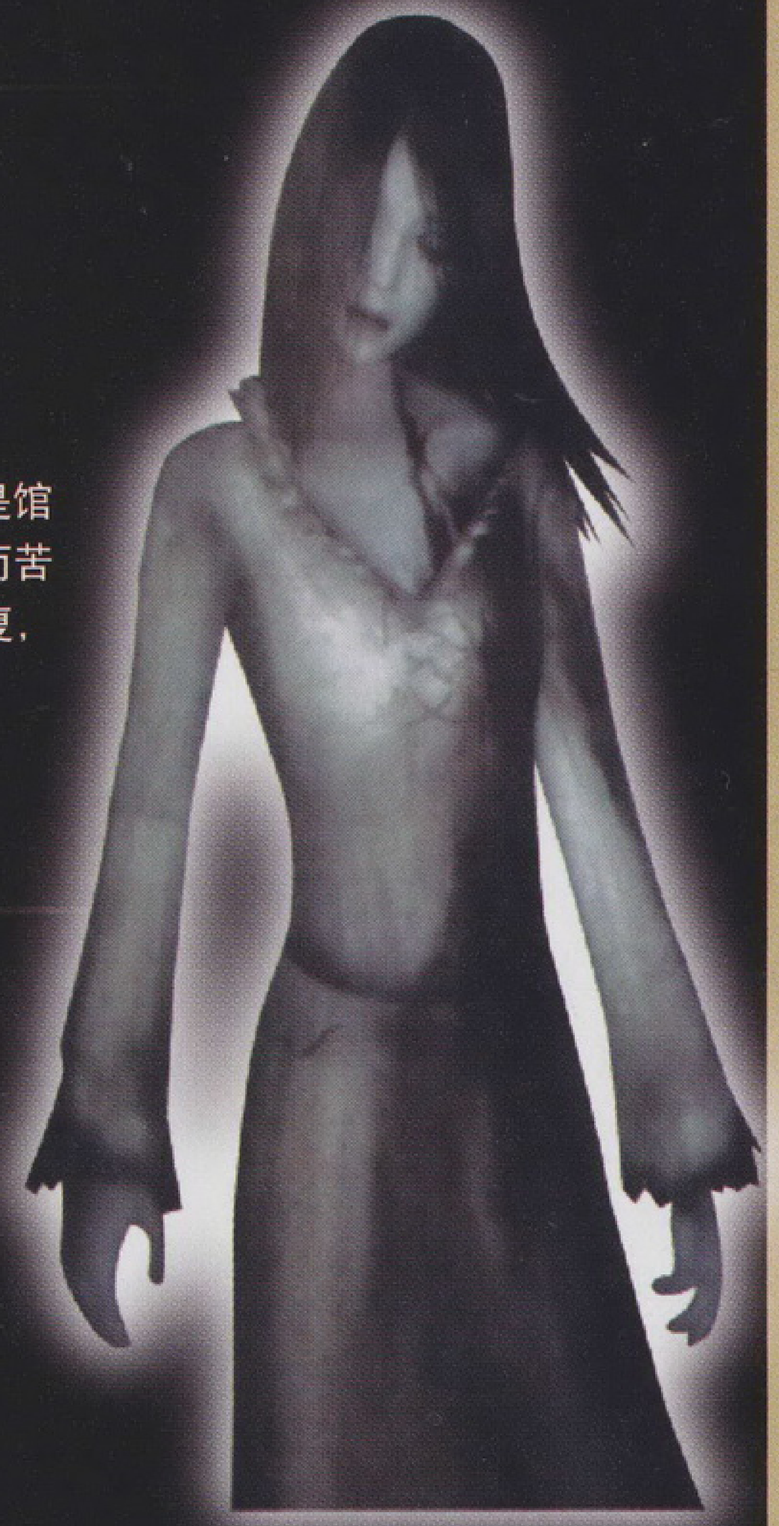
白枧冬子

生前是胧月馆的护士，死后成为怨灵不断地徘徊于馆内。



桐谷冰见子

头上被器具束缚的女性患者，因为治疗月幽病的器具而死。



苑原寄子

玩家遇到的第一个怨灵，她也是馆内的病人，因为渐渐失去记忆而苦恼的她强烈地希望记忆能够恢复，并在死后也坚持着这一点。



炮月沙苗

胧月岛的居民，和其他人不同，她是在海岸边发病的，当流歌来到海边的时候便会遇到变成怨灵的她。



狱村佑造

头上被器具束缚的男性患者，那器具也正是他的死因。

全文档一览

麻生博士的笔记

麻生博士的笔记 一

灵能力者能看见，我们却看不见的影像。

虽然已经对能将死者的魂魄，以及其残留下来的思念等与冥界相关线索所拍摄出来的“射影机”反复进行了多次实验，不过看上去好像还有进一步改良的余地。

调查结果显示，胧月岛的面具制作人所使用的涂料可以将影像显现在胶片上，其有用的可能性非常高。

另外在调查中，我确信“射影机”中存在着一种超出我们预想的力量。

那就是通过“射影机”的摄影，拍摄的对象“影子”会受到强烈的影响。

我觉得这有些类似灵能力者所说的“除灵”。

而且，我之所以会有这种大胆的确信，全部源自于我在岛上的经历。

后来，我并没有说出这些事情，并把射影机赠送给了岛上的一位居民。

我觉得这个小岛迟早有一天会需要用到射影机的力量。

但愿这只是我杞人忧天罢了。

麻生博士的笔记 二

虽然胧月岛自古以来就作为“接近黄泉之岛”而受到人们的敬畏，但现在却和以前不同，胧月群岛已经不再是禁止外人上岛的封闭之地了。

虽说曾经发生了一场几乎覆灭整个小岛的灾难，不过之后这里很快又兴盛了起来。

虽然像我这样的外来者并不受欢迎，但是当他们得知我的目的是考察当地名为“胧月神乐”的宝贵文化，以及螺钿工艺品和胧月雕刻等海岛工艺品时，我反而受到了对方热情的款待。

……而我之所以会想要来这里寻找射影机的材料，则是因为这个小岛的特殊信仰。

在胧月岛，岛民的信仰对象是月亮。

在这个岛上，如果将太阳比作表面外形的话，那么月亮代表的就是内在，也就是记忆和人格……甚至灵魂。

岛上的居民相信即便肉体毁灭，自己的灵魂也可以和异界相连接，而月亮则被认为是通往异界的大门。

月亮大概就是一种类似异界的象征。

虽然还有着可以召回死者灵魂的神乐，不过最重要的还是这个岛上的面具。

举行仪式之际，巫女所佩戴的面具被认为是连接死者所在的异界，也就是月亮与人世之间的连接点。

……与异界相连的假面。

这个岛上的面具并非只有一种，而是有着若干种类不同的面具。

通过调查这些面具，我的异界研究大概就能取得长足的进步。

麻生博士的笔记 三

这个射影机的试作品将作为我研究的证明，传承给麻生家的子孙。

这台第一次成功拍摄到残留下来的强烈思念的射影机，既是我迈出的研究人生的第一步，也是我所提出的理论的确证。

虽然没有试验，但是将死者的身影封印在胶片上这件事在理论上的确是可行的。

但是，这会对神职者、巫女等能够轻易感应到不应该存在的东西的人造成精神上的严重影响，因此禁止擅自使用。

圆香的笔记

圆香的笔记 一

从看到胧月岛的影子时开始，我就感到有些难受。

虽然已经记不得以前在那个岛上所发生的事情，但是这种令人窒息的感觉……

也许就像海咲说的，这个岛上有什么东西。

因为担心突然说要去胧月岛的海咲，所以我也跟来了。

海咲此时正毅然决然地朝着海岛进发。

她甚至没有告诉我来到这里的理由。

距离海岛越来越近。

海咲用冰冷的目光盯着这个岛，好像只要移开目光，它就会随即消失一样……

鞠绘和十萌都不在了，如果连海咲也……

圆香的笔记 二

再往前就是胧月馆了。

自从上岛以后，我就感到强烈的头晕。

空气根本不流动。

呼吸变得十分困难。

……这里的气味。

之前也是，某种特定的气味和音乐能让我回想起早已忘却的事情。

在听到流歌所谱写的曲子时也是这样……

虽说能够回想起来，但那些事情并不清晰。

那些触感和疼痛……

总之都是些莫可名状的模糊的东西。

但是，这次却不同。

从我身体的深处涌上来一个巨大的黑色块状物。

不知什么时候，这个东西就会冲进我的脑袋中……

至少，如果能等到流歌到来就可以了。

圆香的笔记 三

写些什么
写什么都好
不写的话
就会消失
不写些什么，就不能
明白
不写些什么
不行
虽然不知道，但还是不行
渐渐地靠近了
融化了
妈妈，救救我
救救我
我……好像，大家
好像……玩具
不要晃

圆香的笔记 四

不要看脸
如果
看到 脸
就会不 认识
脸 不认识
脸
不认识
和那两个人
一样

圆香的笔记 五

不认识
自从看到了那个陌生人之后
就不知道了
脸 崩裂了
虽然崩裂了
回想起来了
一个劲儿哭喊的我
巫孩子的脸
牵着我的手
戴上面具
血红色 那个音乐
剥落的脸
不
不要再给我看了
回想起来
我们被选中了
很疼
把全部、全部
都封闭吧
封闭吧，不要再让我看了
啊啊啊
快点，虽然很想封闭
月亮被召唤回来了
月亮
月亮 月亮
月亮
想要去暗处
阴暗的地方，没有月亮
啊 啊
回到
房间里

圆香的笔记 六

海咲见到那个孩子了吗

在小时候总是说非常重要的那个人

也许，我真的在之前就已经意识到了

我只是替代那个最重要的人的玩具而已

从被海咲家领养时开始，我就是那个孩子的替身。

我很害怕海咲回想起那个孩子的事情

一直都很害怕

虽然海咲的心里一直都没有我，但只要她忘记了那个人

我也就无所谓了。

我已经回到自己的房间了。

海咲也回到自己的房间，回到了那个孩子的身边

回想起来也没关系

没关系

没关系

如果一起死的话？

圆香的笔记本

不经意间看到了月亮。

看到月亮之后，稍微恢复了一些意识。

所以，在这里封闭。

流歌

想起来了吗？

我

已经找回了全部忘却的事情。

但是，还是回想不起来比较好吧。

但是，无所谓了

已经无所谓了

全都消失了

全都　消失了

啊啊啊啊啊啊

啊啊啊啊啊

啊啊啊啊啊啊

啊

啊　啊　啊

啊啊

已经结束了

给圆香的信

圆香：

你身体还好吗？

前几天我送给你的金丝雀，已经取好名字了吗？

对不起，总是让你孤单一人。

妈妈一直都很想念圆香。

你收到蜡笔了吧。

因为圆香很喜欢画画，所以你一定会很高兴吧。

医生也说，只要做自己喜欢的事情，病就会很快好起来的。

那么，就尽情地画画吧。

虽然忘记很多事让人非常害怕，但圆香是月森家的女孩子，所以月亮一定会保佑你的。

不要担心，要听灰原医生的话。做个好孩子啊。

我很快就会去看望你。

妈妈

圆香的日记

八月九日

晚上，已经到该休息的时候了

可我却怎么也睡不着，而且感到十分害怕。

那是因为一片黑暗之中，我的脸清晰地映在窗户的玻璃上。

映在玻璃上的脸有些扭曲。

眼睛也变形了

鼻子也变形了

嘴巴也变形了

脑子里也乱作一团

明明想要让歪鼻子消失，

可消失的却是很重要的东西。

所以，我觉得今天应该能好好睡上一觉了。

雾岛的笔记本

平安发现失踪少女

昨日深夜，警方发现了于两周前失踪的五名少女，并将她们保护起来。

受到保护的少女姓名如下：

麻生海咲（七岁）

月森圆香（七岁）

筱宫釉绘（七岁）

奈奈村十萌（七岁）

四方月流歌（七岁）

在这起案件发生的同一天，同一个岛上还发生了"胧月神乐"事故。

本案作为一起神秘失踪案，受到了多方关注。

失踪少女是在昨日晚间11时左右被发现的。

天之涌警署刑事课的雾岛长四郎巡查长在灰原医院找到了这五名少女，并确认了她们的身份。

此外，警察开始将灰原医院的相关人员作为少女集体绑架的重要嫌疑人展开追捕。

流歌的日记

流歌的日记 一

自从住进医院后已经过了很长时间。

我与同龄的女孩子成为了要好的朋友，护士小姐们也十分温柔。

但是我偶尔还是会感到悲伤。

为什么要戴上面具呢？

为什么和爸爸一样呢？

当医生让我倾听那首乐曲时，我好像回想起了很可怕的事情。

为了妈妈，我一定要快点好起来。

虽然我想要回想起来，但对此又感到十分害怕。

家里的事情。

面具的事情。

爸爸的事情。

爸爸的背影。

爸爸转过头来

（无法辨认下面的字迹）

流歌的日记 二

今天在院子里玩时，

我听到了从工作间里传来的"砰砰"声。

我想爸爸了。

我好久都没有见到爸爸了。

爸爸一直都在制作面具。

爸爸没有来摸我的头，也没有来抱我。

我很寂寞，也很无聊。

但是，当我去问妈妈"爸爸的工作什么时候才能结束"时，却没有得到回答。

流歌的日记 三

明天是庆典的日子。

戴上面具去看舞蹈表演。

很高兴能够和大家一起去参加庆典。

但是，一旦戴上面具，又会忘记什么事情吧。

这是一种会让记忆消失的病。

虽然能记住，但这病还是会导致与不能相见或死去的人相关的记忆消失。

关于爸爸的记忆开始消失了。

好像一想起他就会感到很害怕。

但如果想不起来，爸爸就会消失。

我记忆中的爸爸已经死了

好可怕

回想起来　好可怕

但是

不要消失

流歌的日记 四

今天妈妈对我说。

爸爸和妈妈生下了我。

并且我对于爸爸和妈妈而言是至爱。

这样永远连结着，我就是这羁绊的结晶。

虽然大家都已经死了，但那是为了能让我活着，所以不会悲伤。

为了能让我活着，所以存在着很多关联。

因此，我是十分重要的孩子。

另外，其他的那些孩子也都是十分重要的孩子，所以要和他们好好相处。

那么，妈妈和爸爸也是非常重要的孩子，也要好好相处。

听我这么说，妈妈也笑了。

我对自己是爸爸和妈妈的羁绊这件事感到十分高兴。

羁绊是永远都不会消失的，我很高兴。

海咲的日记

他们总是训斥我，不让我和姐姐见面。

可是，我和姐姐在一起时的心情却很好。

虽然自己出问题时的感觉也很好，不过终究是全然不同的东西。

两个声音同时响起，我感觉很舒服，心情也很好。

但是，姐姐说我很快就要见不到她了。

如果姐姐不在了，我会变得非常盲目，所以我不想这样。

但是，海夜却告诉我海咲就是海咲哦。

因为有海夜在，所以海咲感觉很安心。

海夜就是海咲身边最重要的人。

“海”是大海的“海”

“夜”是夜晚的“夜”

我们永远在一起。

残破的日记

不断地损坏着

不断地损坏着

舒畅的心情损坏了

重要的一切都损坏了

即使是新的东西，刚得到就损坏了

得到的玩具和镜子里的海咲都损坏了

舒畅的心情，舒畅的心情损坏了

但是，XX送给了我

XX是重要的人

因为XX是重要的人

让我更加心情舒畅

因为XX是重要的人

所以要在一起啊

永远要在一起啊

只要和XX在一起心情就变好了

大家都快些好起来就行了

要是那样，又可以和大家一起到外面玩了。

少年的日记

少年的日记 一

四月六日 雨

今天也找到了我的东西。

这次在食堂。

是面具。

大家都对我不理不睬。

明明不能让我拿走的。

不能再拿回来了。

今天发现的面具，被我藏在了床下。

这次不能让他们拿回去。

要是拿回去，就跟过去。

少年的日记 二

这个也不对。

究竟是谁偷走的。

如果不快些找到，就会不断地消失。

是谁

还给我

还给我 还给我 还给我

不见了

还给我

画有图案的日记

画有图案的日记 一

前天做了手术。

有人做了手术之后就不行了，所以我不喜欢做手术。

不过医生却让我不要担心。

但是自从做完手术之后，我的脑子就一片鲜红，还很疼。

不要啊。

头发也都被剃掉了。

我的眼泪混在血中流了下来。

但是妈妈和医生都说这没什么。

脑袋一片鲜红，一但溶解了就好了。

好疼，好难受。

画有图案的日记 二

我不要

好疼啊

好疼

医生又要

明天　手术

我

不能承受手术

又要手术

明天又要做手术了

我不能承受手术

好疼　手　手　疼

好疼 好疼

好疼

好疼啊 开心、开心啊啊

开心啊　疼　疼

我不要死，疼啊

疼死了啊啊啊

疼

啊啊

二楼看护日志

二楼看护日志 一

孩子们又在搞恶作剧，他们在不停地开关着通往二楼病房的门。

门的密码是定期更换的，不知是从什么地方泄漏出去的。

总之，在小孩子们之间好像流行着一种名为“猜测密码”的游戏。

她们在游戏中到处寻找写有开门密码的线索……

在狠狠地训斥了他们一番之后，几个孩子被吓哭了，院长还是很在意门禁管理，并提醒大家今后要注意。

如果那扇门就那样放着不管的话，恐怕患者会随意四处乱走。

为了防止再次发生这种事故，如果发现数字被写下来了，就要及时清除。

二楼看护日志 二

7月19日

今日报告事项一件。

还是关于207号病房的亚夜子的事情。

下午三点左右，在听到圆香的哭泣声后我及时赶到，

当场发现她饲养的那只金丝雀的脑袋被人用剪刀剪断了。

站在一旁的亚夜子手中握着一把沾有血污的剪刀。

这件事应该是亚夜子所为。

虽然我像往常那样批评她，她却只是笑。

一点也感觉不到她有丝毫反省的意思。

如果说她的性格就是这样是非善恶不分的话，那这次亚夜子也的确有些过分了。

虽然我很担心这样的事件会对圆香等儿童患者产生恶劣的影响，但院长好像有他自己的打算，所以并没有采取有效的对策。

二楼看护日志 三

今日报告事项一件。

今天，从正午到下午五点，在馆内广播中试着播放了作为统一音乐疗法的乐曲。

曲目和平时一样，是从月之音中挑选出来的。

播放过程中，一部分患者表现出了与平时不同的极端反应。

（儿童患者的反应尤为强烈）

为了确认这种疗法有着某种程度的效果，可能会再次进行尝试。

但是，根据今天得到确认的结果来看，我认为其中有很多绝对不能解释为怀有善意的反应。

对我们而言，患者们的行动还有很多尚未理解。

在下次进行尝试时，要十分小心，以防有不测的事态发生。

三楼看护日志

有一件关于患者的报告。

309号病房的曲木先生，最近的变化比较大。

他的笑容就像是被什么东西附身了一样，而且经常突然大声喊叫，奇怪的行为有所增加。

昨晚熄灯后，他突然发生了骚动，并一边对前去查看的我大声喊着“消灭”什么的，一边想要抓住我。

另外，他所画的画也有了很大的变化。

虽然他还在继续描绘那些不祥的女性，但是画中的女性肯定就是那名关在特别隔离室中的患者。

为什么曲木先生要描绘那个人呢？

对于这件事，我觉得是那个“无脸人”即将醒来的预兆。

四楼隔离病房报告

四楼隔离病房报告 一

是关于四楼隔离病房中的女性的事情。

虽然很难为情，但我还是无法回想起她的脸。

只残留着她是一个很漂亮的人的印象。

但是，脸却不记得了，完全回想不起来。

在工作中从来没有发生过这种事。

我总是能很快记住患者的脸和姓名。

只有那个人，我怎么也想不起她的脸。

一旦想要记住那个人的脸，并一直盯着她看，我的心里就会变得很乱，

到最后，甚至连自己是谁都不知道了。

就好像是收音机的调频旋钮被不停地扭来扭去一样……

我到底该怎么办才好。

真的还要在四楼继续工作下去吗？

我觉得自己并不适合负责四楼的工作。

请你们商量一下，换一个人来吧。

拜托了。

四楼隔离病房报告 二

昨天，再次看到了海咲拿着那个人偶。

恐怕是四楼隔离病房的患者将自己的人偶送给了她。

这两个人都被诊断为具有超强的灵媒体质。

她们对灵体的感觉十分敏锐，也很容易被那些东西附身。

有着灵媒体质的两个人见面是非常危险的事情。

在精神状态良好时，也许互相感应到对方的精神状态会处于安定之中。

但是当其中一方的精神不稳定时，就会同时导致二者月幽病的恶化。

我最担心的就是现在她的状态会对海咲产生不良影响。

为了不让海咲和她见面，拜托你们一定要严加监管。

四楼隔离病房报告 三

为什么不把她**！？

说过很多次了，她打算把我卷进去。

如果现在去她那里，应该就能明白我所说的事情了。

她已经有些不对劲了！

一直不变的脸开始变了。

并打算把我卷入其中！

召唤我！召唤我！

召唤我！召唤我！

召唤我！召唤我！

四楼隔离病房报告 四

根据从院长那里直接发来的指示，我负责看护四楼的特殊患者。

虽然院长告诉我病人的名字叫“朔夜”……

但是我该称呼她什么好呢？

的确有“朔夜”这个名字，但是即便我叫她这个名字，对方却几乎从来没有应答过。

那个人的名字经常变化。

虽然有些难以置信，不过我觉得那个人在慢慢地变成其他人。

虽然我见过人格被更换之后，名字也发生了改变的患者。

但是，她却不同。

那个人还没有确定名字……

不，是没有名字。

我到底该称呼她什么呢？

值班护士的笔记

给今天的值班人员

通往三楼病房大门的密码已经变更，新密码是1956。

三楼住着重症患者，所以开关大门时要十分小心。

值班护士的笔记

值班护士的笔记 一

今天也没有变化……

她还在沉睡着……

对我来说，这很可怕……

她为什么会以这种状态活着呢？

我在医生的桌子上看到了她的脑波以及心肺功能的检查结果。

她的确是在那道门的深处活着。

但是，那是不可能的事情，至少从检查结果上看是这样的……

即便如此，我还是觉得总有一天她会醒过来。

我知道医务人员应该为了患者的痊愈而感到高兴。

但，我的内心却感到非常不安。

她醒来之时，也就是那扇门打开之时。

我所熟悉的世界好像要崩塌了……

值班护士的笔记 二

自从她被转移到地下的忌之宫后，这间医院就开始变得奇怪起来。

负责给她送食物的都是些与医院无关的外人。

那些戴着假面的人。

他们到底是什么人？

即便问医生，也没有得到明确的回答，甚至还被禁止谈论这件事。

我只是默默地注视着她休息的房间大门。

……我很害怕这扇大门打开。

我曾经看过曲木先生画的画。

与她长得一模一样的女人在地下醒来的画。

灾难吞噬了一切的画。

那幅景象深深地烙印在我的脑海中。

也许，当她醒来之日，也就是这家医院灭亡之时。

不，毁灭将波及到整个小岛。

……也许已经开始了。

整个过程要耗费很长时间，就像发酵那样……

神乐那日之后，已经过去两年了。

小月蚀之日即将临近。

无论到什么时候，只要待在这里就可以了吧。

倒不如……

（页面到此中断）

值班护士的笔记 三

刚才我打了一个盹，即使在梦中，我仍然站在这扇门前。

就在这扇关闭着昏睡状态的她的门前。

我突然听到了某种声音，仔细一听……的确有着某种微弱的声音。

风声？呼吸？

……不对，是随性的哝哝声。

就在这时，门忽然发出了沉重的“吱嘎”声。

……这扇门的后面应该是一个陷入昏睡状态的濒死患者。

……可是

……吱嘎吱嘎吱嘎吱嘎……

原本紧紧关闭的门一边发出惨叫声一边打开了。

不要看！不要看！不要看！

……虽然是这样想的，但我还是透过门的缝隙朝里面看去。

是眼睛……红得可怕的……眼睛……

……是什么？

……我不知道

那张脸是怎么回事？

那是什么东西？

护士的笔记

凝滞在这家医院中的空气流动起来了。

……医院相关人员在事故中身亡。

……住院患者的失踪。

突如其来而又接连不断发生的不幸。

……我觉得是从那天开始的，

患者们的异常行动开始逐渐增加。

护士也好、医生也好，大家好像都被这种阴郁的气氛压抑着。

因为三楼的负责人远野去世了，所以在新人到来之前，由我来接手远野的工作。

刚刚接管工作，就有患者要求办理出院。

那是之前失踪，后来又被平安找回来的孩子。

在整理那个孩子的病房时，我发现了她母亲的日记。

因为那对母女已经离开了小岛，所以应该不会回来取这本日记了吧。

……虽然这是一个有着不愉快回忆的岛，但同时也是她们出生成长的地方。

也许总有一天，她们会回来的。

而在此之前，我还是好好地保管这本日记吧。

远野椿的日记

由于叔父的推荐，我才来到了这个小岛。

虽然刚开始时有些害怕，不过现在我却十分感谢他。

医院里的人和岛上的居民们都很亲切，并教会了我很多事情。

而且今年好像是每十年举办一次的名为“胧月神乐”的祭典的年份。

职务名为“器”的女性作为舞者，负责跳舞来供奉神明。

但是当听说岛上的人推荐我为今年的“器”时，我的确感到有些吃惊。

即便如此，他们说成为“器”的女孩要有着丰富的感性、漂亮、年龄和我差不多大小才行，所以我还是欣然接受了。

……能够参加岛上自古传承下来的祭典，这是件十分光荣的事情，而且我觉得这也是对他们平时的照顾表示感谢的大好机会。

从现在开始好像要祈福净身。接下来，还有面对着假面的修行。

但愿我能胜任。

助手的笔记

助手的笔记 一

这一次，我的脑神经研究成果终于得到了承认，他们正式决定由我担任灰原医生的助手，前往胧月岛的灰原医院工作。

灰原老师是第一个对胧月群岛特有的记忆障碍病——“月幽病”进行研究的人。

从资料上看，月幽病是一种在记忆障碍的基础上伴有类似梦游症状的复合型精神疾病。

但是，月幽病还存在着很多谜团。

为什么这种病症是胧月群岛所特有的，而且关于发病原因至今尚未查明。

灰原医生正在使用一种独特的研究方法挑战月幽病。

我感觉他所使用的利用胧月岛上流传的“月之音”的音乐疗法等一系列独创的治疗方法，会对以后的精神治疗领域产生极大的推进作用。

另外，此项研究并不仅仅是对精神疾病的治疗，同时还会推动“记忆对精神产生影响”这一理论的发展，我对此很有兴趣。

在灰原医生的手下工作，一定会获得在本土无论如何也得不到的宝贵经验。

助手的笔记 二

在灰原医院，我实际观察了月幽病患者的病症。

第一次看到月幽病患者时，我对这种病症产生了一种莫可名状的感触。

月幽病，伴随着记忆的欠缺，病人本身的认知力与人格也会逐渐崩溃。

当一切记忆全部消失，并失去所有的反应后，死亡就会降临。

在最后的症状出现之前，几乎所有的患者都会选择自杀。

患者的病症逐渐恶化，就这样被病魔所吞噬的样子真是太惨了，让我感觉不寒而栗。

虽然灰原医生自己也将月幽病作为一种地方的特殊疾病来对待，但由于没有找到真正的病因，因此无法确定有效的治疗方法。

他以药物治疗为主，兼以实施外科手术和民间偏方等多种治疗方法，不停地摸索着。

我想从明天开始，详细地学习关于这些治疗方法的种类。

助手的笔记 三

月幽病的治疗还在继续着。

虽然灰原医生的治疗方法取得了一定的疗效，但是这些方法却脱离了医学的范畴，这让我感到很迷惑。

灰原老师有些倾向于把独创疗法和这个岛民俗的传统疗法融合在一起。

特别是使用特殊器具的治疗，那是在其他医院绝对看不到的。

此外，让我感到奇怪的还有这家医院所使用的语言并不是医学用语。

我还发现一些中度症状患者非常害怕映在镜子以及水中的自己。

从当时的情况来看，映在镜子中的患者的脸对他们本人来说好像是其他东西似的。

在岛上，这种现象被称为“芽吹”，这一说法也被医院应用在日常工作之中。

另外，大家非常害怕名为“开花”的症状。

虽然我并不了解这到底是一种什么样的症状，不过当听到“开花”这个词时，大家的脸色就会变得很难看。

总之，好象只有“芽吹”的人才能看到自己的脸“芽吹”。

当然，从字面上来看，这并不仅仅是“发生芽吹”的意思……

看到那些重症患者的脸后，这一症状就会转移——被称为“共鸣”，如此看来，这应该是很严重的病症吧……

虽然有些难以想像，不过也许月幽病有着传染性。

……灰原医生让我开始准备的“归来迎”到底是一种什么样的治疗呢？

我该怎么做呢？

心里十分不安。

助手的笔记 四

月蚀之日……“归来迎”的日子逐渐临近了。

在传承中唯一残留下来的“胧月神乐”。

通过演奏乐曲和面具，将死者的亡灵纳入“器”中，然后用舞蹈进行迎接的原始仪式……“归来迎”。

按照院长的吩咐，作为舞台的“月黄泉堂”已经准备好了。

但是演奏的巫女……

歌·钟·笛·鼓·弦……

要集齐五个人吗？

舞者……器，真的要让她来担任吗？

在“胧月神乐”的过程中能够进行“归来迎”吗？

……我感到极为不安。

但是另一方面，我开始被这个“归来迎”深深地吸引了。

因为我看到了那个面具。

……月蚀假面。

那个面具，看上去既像是在优雅地微笑，又像是马上就要哭泣；

既像是要发怒的瞬间，又像是死亡时的表情。

越是看那个面具，就越觉得自己要发疯了。

我想要看看有人戴着这个面具所跳的舞蹈。

不，甚至我自己也想要佩戴这个面具。

已经来不及后悔了……

助手的笔记 五

前几天，将特别隔离病房中的患者称为“无脸人”的护士自杀了。

好像不知什么原因，她突然跑进特别隔离病房，在患者的面前自杀。

从不久前开始，她就对那名患者感到过度的害怕。

而与这件事无关的是，现在还不知道她为什么要跑到患者那里。

虽然之前已经提醒她们，在铁隔栅门附近活动要小心一些……

被发现时，房间里虽然已经混乱不堪，但是她还一如往常地坐在床上……脸上带着微笑。

我无论如何也回想不起她的脸……

好像之前有类似的事情发生，其他的护士也很害怕。

与其说那道铁隔栅门是为了不让患者自由出入，不如说是为了防止其他人见到她而设置的……

助手的笔记 六

关于四楼特别隔离病房的患者

今天对其进行了观察，我感觉她的症状已经恶化到了令人绝望的阶段。

像她这样拥有对灵体感觉敏锐的灵媒体质的女性，月幽病一旦发作，很多都会陷入十分严重的症状中。

而她也许是最严重的了。

她的精神正在逐渐崩溃。

由于她将人偶看作自己，所以还保留着一点儿自我。

病人之所以会执着地抱着各种各样的人偶，就是为了将经常流动的自我固定下来，作为反映自我的“替身”是十分有必要的。

（将人偶比作另一个自我，并借此来整理混乱记忆的方法，也许可以在其他患者身上通用）

但是，就算通过给予患者人偶来得到暂时的效果，这也只不过是稍微延迟了最终的崩溃而已。

虽然院长在拼命地寻找有效的治疗方法，但是他已经将所有的方法都试过了。

也许进一步的治疗只会折磨患者罢了……

助手的笔记 七

“归来迎”的准备终于进入了最终阶段，院长命令我把朔夜带过去。

朔夜的病情十分稳定。

前几天那种严重的错乱让我怀疑她是否能熬到今天，不过现在的朔夜正严肃地坐在那里。

而且看到我，她露出了一个好像看透一切的笑容。

虽然在此之前，我怎么也回想不起“无脸人”的脸，但现在那张脸总算清晰地浮现在了我眼前。

之前我竟然没有发现那张脸是如此地温柔。

但是朔夜马上就要戴上那张面具，这张脸将再次被隐藏起来……

现在，在带着这个人前往院长室的途中，再好好地看一下她的脸吧。

灰原院长的笔记

灰原院长的笔记 一

……灰原一族，是作为仪式的祭主，守护着祭典的家族。

同时也作为祈祷师来对抗月幽病。

我在守护家训的同时，成立了一间接待月幽病患者的医院，从医学角度对其进行研究。

我认为，将传统和医学两种方法融合起来对月幽病进行研究，就是自己的使命。

这个岛上的居民们，曾经使用独特的手法不断地对精神领域进行研究。

其中之一就是神乐中的面具。

在神乐中，“器”戴上面具，听到音乐之后就会迷失自我。

而奏的面具则是在一定的旋律中雕刻而成的。

戴上面具之后，人类大脑中的各个部分都会受到刺激。

实际上，我对这种事情很感兴趣。

面具是探查大脑可能性的有利手段。

还会推开那扇通往我们尚未接触的领域的大门。

而其中之一就是“胧月神乐”曾经的……

不，其真正的样子大概就是“归来迎”吧。

“归来迎”是可以到达精神深渊的强力手段。

但是，由于“归来迎”会招致那种灾厄，因此一直都作为禁忌之术而被封印起来。

……据说那个灾厄十分可怕。

但是，为了克服月幽病，我们不得不朝着禁忌迈出脚步。

十年一次的月蚀。

一旦错过就没有实行的机会了。

……我们已经没有时间了。

灰原院长的笔记 二

神乐之日临近了。

“胧月神乐”，这次也将招致大量游客吧。

县里的名人也都来了。

神乐的公开提高了胧月岛的名声，也为岛民带来了富裕的生活。

这次还必须进行“里”方面的准备。

“奏”方面，全部由耀来负责。

真正的月蚀假面完成了。

……“归来迎”即将复活。

月蚀假面是作为会创造出“开花”的巫女，并招致覆灭整个小岛的“无苦之日”的禁忌存在，受到众人敬畏。

但是，利用真正的月蚀假面所进行的“归来迎”，大概可以让“器”……让身患重症的女儿痊愈吧。

月蚀假面是治疗月幽病的最后一种手段了。

“胧月神乐”中的器之面具虽然是会让佩戴者迷失自我的假面，

但月蚀假面据说可以在一瞬间消除所有的记忆，将佩戴者带到根源的场所之后，其自我就会再次恢复。

……如果这次“归来迎”成功的话，我们也将迎来与月幽病战斗的终结……

就是因为妻子把女儿的病症全部算作自己的责任，对此一直苦恼，才会自杀身亡……那天之后，已经过去很长时间了。

……现在看来，她没有看到女儿的那副模样，也许是种幸运吧。

我要将这一研究的成果献给亡妻。

灰原院长的笔记 三

根据宗也协助做的面具实验

由面具而来的记忆控制慢慢地解明了

但是，所谓的记忆到底是什么？

被灵附体的人类

看起来完全和另一个人一样

语言和记忆都是另一个人一样的举止

要是这样，难道本人拥有的记忆

也是一个依附之物吗？

……人类是记忆的生物

因为记忆的存在，人才保持自我

没有忘记死者，就会让死者在记忆中生存

所以会超越死亡

忘记的话就会失去生存过的证明

把一切都忘记的话，等同于死亡

但是，要是全部的记忆都消失的话

还会残留下什么吗？

灵魂……？

不，那也许是虚无

仅仅是在堆砌记忆吧……

有个没有忘记全部的人的病例

那个患者请求消除记忆

比起消除记忆，难道把全部的回忆想起来会更痛苦吗？

我看过很多不能把一切忘记而被记忆压垮的患者……

罪的记忆，过错的记忆，后悔的记忆……

所谓的记忆，绝对不是仅仅维持自我的东西

有时，人会在记忆大监牢中困死。

……保持着记忆的恩难道就幸福吗？

黑色笔记本

黑色笔记本 一

记忆与音乐有着很深的联系。

以音乐为契机，最后取回某些记忆，有几个这样的例子。

我的患者中也有那样的女人。

她通过音乐取回一部分记忆之后，就不停地使用钢琴弹奏各种乐章。

就像是在利用音乐整理自己的内心一样。

她不停地重复演奏几段非常相似的乐章。

虽然其中的音阶有些许变化。

不停地重复着，重复着。

大概那几段乐章与她自己深层的记忆有所联系吧。

但是症状却有着惊人的好转。

不过，她在找回记忆之后便自杀了……

虽然这是一个失败的案例，但的确证明了音乐可以触碰到语言所无法触及的深层部分。

这个岛上也有类似的音乐。

虽然我只是在小时候听到过，但我还记得音乐的名字叫做“月之音”。

虽然月之音也有很多，但是我只对在伴奏和念诵祝词时所使用的还残留着记忆。

月之音几乎都是口耳相传的。

虽然是古老的乐谱，但在其他地方却并没有相关资料。

有必要回去。

黑色笔记本 二

我向亚夜子询问了关于寄来的文件上的那个女孩子的事情。

……在文件里提到的女孩子中，亚夜子对其中一个叫圆香的女孩子很感兴趣，好像说她是“里面颜色很漂亮的玩具”。

那个叫流歌的女孩几乎已经不行了。损坏的已经不能再损坏了。

但由于她对音乐的感受性很高，因此即使做各种尝试也不算太迟。

这个岛上仍然保留着自古相传的月之音。

如果让她听那首曲子又会如何呢？

虽说将古代乐谱改成现代乐谱稍微有些辛苦，不过那段乐章是特定的，也许会成为线索……

那个叫海咲的女孩，据说她的直觉很敏锐，而且不喜欢这种不知道自己该做什么的地方。

总是和她在一起的那个黑衣服女孩有些不好对付，据说她也不怎么喜欢这里。

似乎因为自己在玩“玩具”的时候总是被打扰，所以对那些人怀恨在心。

……不管怎样，海咲有着和姐姐相同的灵媒体质。

这个孩子

这个身体

好象有特别的用途。

黑色笔记本 三

姐姐要睡到什么时候呢？

我为了治愈姐姐的病，已经尝试了所有的办法。

就连违法的实验也做了。

连据说能够引发“无苦之曰”的、被禁止的“归来迎”也做了。

但是，“归来迎”失败了，姐姐虽然还活着，不过已经和死人差不多了。

在“归来迎”中，还缺少什么东西吗？

我究竟是为了什么才走到现在这一步的呢？

只有忘记一切，也许才会快乐起来吧……

……这幅画就是希望。

姐姐会醒过来的。

虽然其他人会害怕这幅画，但是我站在画前却能保持一种平和的心态。

姐姐会醒过来的。

总有一天，一定会……

黑色笔记本 四

我很久都没有回到这个岛上了，不过一切都没有变化。

……这座岛上的时间就像是静止了一般。

姐姐也没有改变，还是和小时候一样。

平静时的姐姐，比以前更加透明，甚至感觉更加纯粹了。

在把姐姐好好地安置下来之前，也许只能这样前进了。

正如爸爸说的那样，我们已经没有选择了。

在看望了姐姐之后，我不知道她是否能坚持到“神乐”那天。

如果导致姐姐发病的原因是因为她曾经担任“器”，那只要再进行一次神乐……只能寄希望于“归来迎”了。

如今已实现观光化的神乐根本不行。

必须得是原始的神乐，所以必须要复活“归来迎”。

……在走向房间时，我听到了护士的责骂声和女孩子的哭声。

可能亚夜子又犯错了吧。

父亲说亚夜子很像我，经常搞一些过分的恶作剧。

……很有趣。

亚夜子知道给自己找乐子的方法，而她对待“玩具”的方式也很有意思。

想要在这座时间停滞的岛上生活下去，“乐趣”是非常重要的。

黑色笔记本 五

我知道这里是最安全的地方，如果回到本土大陆，我就是一名犯罪者。

那名警察也正在这个岛上到处找我。

我应该不会被那个男人抓到吧，不过我和他之间的这种“警察捉贼”的游戏到现在却变得很有趣。

首先，敌人不会背叛。

即便战略上有所进退，但敌人终究是敌人。

那个家伙只是纯粹地想要抓住我罢了。

有这样一个纯粹的敌人，让我感到很高兴。

仔细想想，也许只有那个家伙能让我认真起来。

……不管怎样，都已经准备好了。

只要“归来迎”结束，就能把姐姐从混沌中拯救出来。

现在……我忽然想到，姐姐年幼时经常哼唱的那首曲子。

姐姐大概已经忘记了那首曲子了吧。

等“归来迎”结束之后，也许还能听到她哼唱呢……

姐姐，你再忍耐一段时间，就快要好了。

等仪式一结束，我就和你离开这个小岛。

失去的时间，我们可以慢慢补回来。

在一个播放着那首曲子的寂静之所，我们三个人生活在一起。

小夜歌的日记

小夜歌的日记 一

我看到，流歌站在月光照耀下的庭园里。

好像不认识紧紧抱住她的我。

她只是满脸空洞的神情，小声说着一些我听不懂的话。

流歌害怕看到镜子。

如果不能在“芽吹”之前与灰原医生商量的话……

如果不马上找医生诊治，那么就来不及了。

那个打算交给流歌的东西，只能暂时由我帮她保管了。

总有一天，等流歌痊愈后，当再次看到她的笑脸时……

小夜歌的日记 二

……那个人给流歌戴上了面具。

在祭坛前，佩戴着各种各样的面具。

流歌也是因为这个才生病的吗？

那个人变了。

那个人待在工作间里的时间与日俱增。

而且每次从工作间回来，总是说着一些让人听不懂的话。

我觉得那个人深陷的眼窝中的阴影在逐渐增加，而其眼睛中的异样光芒也在逐日增强。

我能够从他的呓语中听出焦躁的感觉。

那个人现在到底在追求什么呢？他是绝对不会告诉我们的。

但是很明显，他地想要奉献出自己的全部。

到底是什么在推动着他？

一想到这个，我对他的信任就有些动摇。

当这个工作结束时，宗也先生会回来吧？

已经回不来了。

……这样的念头在我的脑海中闪过。

现在的那个人已经不是我所熟悉的宗也先生了。

必须让流歌从那个人的身边离开。

小夜歌的日记 三

流歌，对不起。

也许我已经再也无法忍耐下去了……

我向警察先生询问了发现你时的事情，我所相信的东西一下子崩塌了。

你被发现的那条地下通道，好像是通往灰原医院的电梯。

虽然拜托灰原医生对你进行治疗，但是我领悟到让你住院这件事本身的确是个错误。

而且……

在听到流歌被发现时所穿的服装以及地下通道里的情形时，我……

我不由得想到这件事与那个人有关……

如果，那个人与这起事件有关联的话……

也许我们已经没有可以安身立命之所了……

在我的强迫下，雾岛先生将我带到他发现你的地方。

从胧月馆一楼穿过联络通道，然后朝着灰原医院……

那家灰原医院的地下……

然后下到电梯按钮中没有标明的地下一层的下面……

就在那里。

由于遇上了古老的胎道，医院的扩建工程因此而中断的地方。

那里正好是月映井的正下方……

那是只会从井中射下微弱光亮的阴暗场所。

那是阴冷的空气让身体止不住颤抖的地方。

……我就站在那里不停地哭泣。

那个时候，你到底遭遇了什么事？

为什么你的心崩坏了呢？

片桐先生说流歌的记忆已经无法恢复了，你还能活着，这本身就是非常幸运的事。

而现在我必须保证这来之不易的精神平衡不被破坏……

此外还要补充一点。

从现在开始，如果慢慢地进行治疗，就能恢复普通的生活。

但是我不打算让她回想起记忆消失前的事。

如果很勉强地去回想的话，那么心将再次崩溃……

还有可能会发生“开花”……

虽然已经失去了我们那些珍贵的回忆是很痛苦的事情，但是我必须确保流歌不会回想起过去……

我们只能向前，我会紧紧地握住流歌的手。

从现在开始，让我们创造出更多美好的回忆……

小夜歌的日记 四

宗也先生已经已经沉浸在四方月的执念中了。

另外灰原等人的行动也都被我所无法理解的想法所支配。

必须快点儿对流歌进行治疗。

就像是在听不到有关这个小岛的事情的某个遥远的地方。

……虽然也许要花费很长时间，但我只想拯救流歌。

宗也先生，对不起。

虽然我有些担心你，但是却好像无法拯救你。

我要离开这个岛。

给宗也的信

致宗也先生：

之前你曾很感兴趣地询问过我所哼唱的那首歌。

那个是月守歌。

通过那首歌，也许你已经注意到了，我是月守巫女一族的人。

现在，月守巫女已经不复存在，而巫女的戒条也没有了。

只是古老的月奏机还留在岛上。

我并不打算隐瞒这些事情。

一般人都认为，月守巫女是绝对不会与其他人说话、接触、交往的人。

我不想你用那种眼光来看我。

在嫁到四方月家之前，我希望你能够明白这一点，所以才给你写下了这封信。

从很久之前开始，这个岛上的人就把月亮看作是灵魂的形态，

而且还是灵魂降临的场所，也是灵魂的归所。

大家都很崇敬。

月有盈亏，潮有朝夕。

而月守巫女的职责就是配合着月亮的形态演奏相应的月之音。

在月守巫女的传说中，人们也都有着各自的月之音。

那虽然是非常微弱的声音，不过就像水晶的震动般，一生都不会改变。

一个人的月之音是微弱的。

所以，我们才要合奏。

如果你与我的月之音能够一直合奏下去的话，我想没有比这更幸福的事情了。

水无月小夜歌

宗也的笔记

宗也的笔记 一

灰原想要知道，为什么月蚀假面会引发“无苦之日”。

之所以宗悦制作的月蚀假面会使得“器”发生“开花”，是因为面具制作失败，对精神中的禁忌领域产生了影响。

真正的月蚀假面会抹消“器”的自我，在达成“空身”之后对精神发挥深远的作用，并打开灵道。

而且，还会打开灵魂的源泉——通往零域的道路。

之后，归零的器之魂魄将会从零的状态再次满溢。

灰原先生通过实验，对戴上面具后对精神产生的影响进行了调查。

而关于月蚀假面的制作，他想要让我助他一臂之力。

……我没有拒绝他的理由。

宗也的笔记 二

通往举办“归来迎”的月黄泉堂的入口，现在已经作为禁忌被封闭起来。

如果想要打开那道门，就必须演奏某段月之音，但是这个曲调已经在很久之前就失传了。

不过，这里却有从灰原家的古文书中复原的古之乐谱。

而乐谱能从燃烧后的残片中再现，据说凭借的就是那个射影机的力量……

宗也的笔记 三

我倾尽全力打造出了完全的面具。

这应该是完美无缺的一张面具，可为什么还是发生了“开花”呢！？

为什么，“归来迎”还是失败了？

是器的原因？还是奏的原因……

就算弄清了原因，在已经开始共鸣的现在，也无计可施了。

我还是和宗悦一样，招致了“无苦之日”。

至少我想亲眼见证这次的结局。

这些是对我自己的报应吧……

宗也的笔记 四

虽说“胧月神乐”是慰藉亡者的舞蹈，但所谓亡者灵的魂魄实际上是非常痛苦的事物，所以必须要去慰藉一番。

灰原曾说过，所谓灵魂就是记忆的凝结。

灵魂是不会消失的。

也就是说，死亡只不过是永远的记忆、永远的孤独和永远的痛苦罢了。

但是，让记忆丧失这件事，真的好吗？

器的面具，就是为了丧失自我的面具。

宗悦所制作的月蚀假面可以一度将记忆完全消除。

破坏记忆的面具是可以被制作出来的。

但是，如果将记忆完全消除，那么就什么都没有了。

仅仅是“虚无”。

宗悦觉得，所有的记忆都失去之后，还是会有残留下来的东西。

就像是当“圆”小到极限时，就会变成“点”。

无论多小，都会留下“点”。

但绝对不是“虚无”。

人和灵魂亦是如此。

虽然每个人的“圆”各不相同，但是只要变小就必定会成为“点”。

那就是，每个人都会经过的最初地点。

而且是每个人都拥有的共同终点。

那个点就是宗悦口中的“零域”。

我也被他的这个想法所深深吸引。

那正是人在诞生的瞬间，或是自我消失的瞬间所到访的地点。

零域存在于众人之中，救赎之心也是如此。

宗悦认为利用月蚀假面能够到达那个“零域”。

难道这就是“胧月神乐”，不，是“归来迎”的真正作用？

宗悦在救赎的道路上倒下了。

而我将亲手打造出真正的月蚀假面。

宗也的笔记 五

结局终将临近，而我的心情却不可思议地感到一阵平静。

追求宗悦的境界，我长时间地在这里面对着面具。

而我制作面具的技巧，经过悉心钻研，也应该超越了宗悦时代。

但是，却招致了“无苦之日”。

不过我现在想到的却是，也许月蚀假面并没有失败。

朔夜已经“开花”了。

规模将比之前的无苦之日更大，也更华丽。

在下一个月蚀之日，如果朔夜要举办“归来迎”的话，将会引发更大规模的“开花”。

我甚至感觉，那张脸正是宗悦所追求的月蚀假面……

朔夜很快就要来到这里。

至少在此之前，我想要体验一下这种祥和宁静的感觉。

宗也的笔记 六

在所有的事物都已经消逝的现在，我终于明白了。

我之前在拼命地追赶着宗悦的脚步。

在与他看着同样的东西、考虑同样的事物、做同样的事情的过程中，我不知不觉地成为了另一个“宗悦”……

我是这样感觉的。

讽刺的是，在临死的瞬间，我才稍微明白了这一点。

若是再次举行“归来迎”，“开花”的朔夜的病情将会变得更加严重。

但是，能够平复“开花”的朔夜，也只有再次举行“归来迎”。

在传说中，为了将曾经在“无苦之日”中“开花”的器封印起来，则需要再举行一次“归来迎”。

虽然不明白这究竟是什么意思，不过如果是与接受死者魂魄时相同的状况，那么器的灵魂也许会回来。

但是，在那次“归来迎”中到底还缺少什么东西呢……

能够平复怨魂的某样东西……

能够回应灵魂，并赐予其安宁的某样东西……

宗也的潦草便条

肯定存在着零域。

只是我们还没有发现而已。

当月亮完全被遮挡时，就是你说的完全消失时吗？

四方月宗也的来信

倾注了长时间心血的月蚀假面终于完成了，我觉得自己已经拼尽了全力。
我想要对你所给予的帮助表示衷心的感谢。
是你复原了本已消失的有关“归来迎”的文献，弄清了这一方法。
另外，最重要的是你还解开了制作月蚀假面的关键——涂料的谜团，帮我凑齐了所有必备的东西。
“归来迎”一定会取得我所期望的成果，而且最终我也能够看到月蚀假面的完成吧。
真正的月蚀假面绝对不是如传说中那般、会招致可怕的“无苦之日”的邪恶东西。
那个灾难，是由宗说所制作的不完全的月蚀假面所导致的。
这个面具，大概能开启通往宗说所记载的“零域”的大门吧。
你的执念也能因此而实现吧。
在神乐时，我必须担任面之守一职。
虽然不能参加“归来迎”的现场，不过我会在暗中祈祷它的成功。

四方月 宗也

朔夜的日记

朔夜的日记 一

因为我把自己放进了人偶中，
所以即便我忘记了自己的事情，
人偶中的我也能给出回答。
虽然我并没有迷失自我，
但是今天，我的名字叫什么呢？
我不停地询问这个问题，
却没有得到答案。
一旦人偶中的我不在了，
我身体里的孩子们就开始吵闹起来。
能够听到
在我体内沉睡、成长的孩子们
醒来的声音

灵魂
散了

归
来
迎

朔夜的日记 二

迎接魂魄者
我自己的音被腐蚀着的痛苦
我不想让你知道
你和我很像
你不要变成我 海咲

没有音的世界
没有音的世界
没有音的世界

把我的音给你

朔夜的日记 三

平稳的音
这个
我的
最后听到我的音
什么时候呢
人的灵魂
是音的集合
但是，我却听不到很多音
我知道末日临近
即便是一瞬间
我的音能够回来就好了

父亲
耀
亚夜子

再见

朔夜的日记 四

终于下定决心阅读了妈妈的遗书。

……妈妈，好像非常担心我变得和她一样，遭受他人的冷眼。

我和妈妈一样，都是能够轻易感受到很多东西的体质。

也许，我已经和妈妈一样，遭受那些人的冷眼了……

那时，弟弟会怎么样呢……

比起自己，我更担心他。

虽然那孩子看起来很坏，大家都很惧怕他。

但其实我知道他很温柔，而且非常容易受到伤害。

那孩子为了保护我，会不惜伤害任何人吧。

如果能得到原谅，我希望永远和他在一起。

我想待在他身旁，将那种温柔向正确的方向引导。

在我走向和妈妈相同的命运之前……

留下来的便条

月亮
移动了
月亮
深邃寂静的森林里
什么都没有
还会再次遇见吧

再次遇见

黑衣女人掉落的信

最近，你怎么样了？

我的心情不太好。

那个时候也是一样

在我第一次把自己的想法告诉你时，你坚决地拒绝了我。

你在变成我之后，明明总是笑着的。

我想再次见到那时的微笑。

今天，去什么地方散步吧。

千堂翳的信

千堂翳的信 一

我刚出生就死了。

但是，你不同。

虽然我和你流着相同的血，但你还活着。

所以，你必须要活着死去。

如果能在死亡中活着的话，就能回到只有两个人的小房间了。

如果可以死亡的话，就死吧。死亡就像是两片贝壳恰好合在一起的缺口。

如果可以死亡的话，就死吧。彼岸花就能永远开放。

你是我
你是我
好不容易
你变成了我
我将在这里永远盛开。

千堂翳的信 二

请继续说吧。
永远在摇晃。

说什么都行，

即使我受到伤害也可以。

该怎么做才能

恢复你的情绪呢

如果寂寞的话

那么就让我成为你的尽管死去却又活着的朋友吧。

请吩咐。

谁都可以。

今天也去找找看吧。

还有，偷看了一下那个房间。

那个孩子

坏了

千堂翳的信 三

强烈的日光。

站在中庭的阳台上，

那个人出现了。

……那个人从楼梯走上来。

中庭的空气停止了流动。

啊啊，无脸人。

无脸人虽然死了，却还在走着。

那个人看到了院子里的男人。

男人的脸瓦解了。

看到那个人的脸的人都崩溃了。

那个人好像什么事也没有发生一样，走进了馆内。

……开始了。

刚刚出生就死亡的我，第一次感觉到兴奋。

……开始了。

……已经开始了。

就像小时候去远方旅行一样……

小时候体验过的感觉。

今天的散步就去远一点儿的地方吧。

就去很久都没有去过的海边吧。

千堂馨的遗书

我想，如果能够接受你的想法，一切就都将结束吧。

那时候，即使你是故意推我也无所谓。

我再也不能走路也无所谓。

我全部都原谅你。

一定是我不应该在这里。

因为我的存在，你进入了黑暗中。

因为我被接受，你无法从黑暗中出来。

……我知道。

无论我藏在哪里，你都会不停地寻找吧。

无论我逃到哪里，你都永远不会放弃吧。

所以，我只能这样做。

祈祷能有一缕光芒照进你的黑暗。

曲木的创作笔记

曲木的创作笔记 一

印象速写让我拿起了笔。

黑色，很安静。

那里没有我。

没有任何人，没有任何东西。

每时每刻，记忆被涂成了黑色，

反复涂抹了多次后，黑色变得更黑。

但是，印象速写就是从完全的黑色中出现的。

我点燃了记忆，换来印象速写。

印象速写就像是万花筒般，发生着炫目的变化。

一道光穿破我的黑暗，将那一瞬间固定了下来。

诞生了

诞生了

诞生了，诞生了

曲木的创作笔记 二

印象速写陆续赐予我作品。

因为到访了这里，所以印象速写只会徒增终结的美感。

那个描写不知道犯罪的事情，只是单纯地寻求帮助的纯洁且愚蠢的少女们的作品……

《祈求光明的五名少女》

救赎与绝望混在一起。

背负了痛苦的重量，

因此而美丽的少女。

与我印象速写的体现者相称的作品。

如今，展现在我眼前的印象速写无限扩展，而且没有任何东西。

正是这个印象速写，带来了应该到来的救赎。

救济之花！

我们是在被消灭的过程中得到救赎的。

令人眩晕的灭亡将在这个岛上盛开。

所有的污秽之物都将"开花"！

停下来，欣赏女性之花吧！

那张脸上充满了灭亡之美！

无脸！灭亡之花！

诞生吧

诞生吧

诞生吧 诞生吧

经过观察记录

少女们一直处于极其不安的状态中。

由于"归来迎"的中断，她们的精神和肉体都受到了强烈的冲击。

记忆和感情好像变成一片空白。

如果能够进行适当的治疗和服药，也许能够暂时控制住这种症状。

我对这种极其罕见的病症很感兴趣。

现在有必要继续观察，进一步调查"归来迎"所造成的影响。

补充：也许会对转移到忌之宫的朔夜的治疗有所帮助。

麻生海咲的治疗方针

关于麻生海咲的治疗方针

灵媒体质的患者与其他患者不同，有着先天性自我意识薄弱的特性。

另外，还发现了变化成自己之外的人格的病例。

院长也在针对有着同样体质的四楼隔离病房患者探索可行的治疗方法，他应该正在进行实验性的治疗。

虽然已经先对隔离病房的患者在胎道中进行实验性的特别治疗，但是病人的症状却在逐步恶化，这一治疗方法的效果还有着很大疑问。

现在使用器具的治疗仍然没有效果，为了控制绝望的症状进一步恶化，大概应该回到药物治疗这一方法上。

亚夜子的笔记

那个护士又对我说了些令人心烦的话。

背对她时，稍微打断她，就会发出丑陋的声音。

那家伙，从外到里都很丑陋，真讨厌。

我所喜欢的，是更加漂亮的事物。

碾碎的虫子

折断的手

染满鲜血的肉

在无法行动之前的喊叫声

转瞬即逝的漂亮的事物。

可是大家都喜欢收集那些漂亮的玩具。

医生也说过，收集那些喜欢的事物，病就会痊愈。

所以我要收集漂亮的事物，收集很多很多。

如果不收集，我的身体里****

（之后的文字有些杂乱，所以无法阅读）

被撕碎的便条

发生什么事情了

外面的家伙究竟是什么

为什么脸会变得粘粘糊糊呢

耀，救救我

外面好吵

好像鸡蛋被打碎了一样的脸

好像被碾死的蝴蝶一样的脸

好像肚子被剖开一样的脸

那种粘粘糊糊的脸

是怎么回事

看到那张脸之后

我的脑海中

就一片混乱

甚至连我自己也变得混乱起来

在这里等待

等待

等待

等待着

妈妈

没有寄出的信的片段

在这个岛上，有一段关于一位名叫麻生邦彦博士的明治时期科学家的记录。

为了与异世界沟通，他好像发明了很多东西，不过都是很有效的奇怪物件。

在如今，麻生邦彦的发明作为伪科学，仍然没有得到世人的认可。

翻阅麻生先生的文献，会发现其中有很多关于这个岛上的假面的描述。

关于假面的考察，虽然有不完整或跳跃性的地方，但非常大胆，所以我很有兴趣。

根据麻生先生的考察，这个小岛上的假面是为了影响佩戴者的精神，才被制作出来的。

比如，一旦看到“笑脸男”就会高兴。

人类有着被看到的东西同化的性质。

（麻生先生将其总结为感情的转移）

虽然这个岛上的面具有着如此精妙的作用，却并不是用来控制人类感情的东西。

据说和月亮表现为背面同样，假面也是表现着一种精神状态吧。

麻生先生虽然之前从来没有吹奏过笛子，但当少女刚一戴上假面，他就开始吹奏笛子。

大概假面会刺激到人类大脑中某些无意识的特定部分，或作为像某种记录介质一样的作用。

假面是一种记忆媒体这种说法让我感到很刺激。

随着考察的继续深入，麻生先生还认为可以通过假面，人们可以分享同一种体验（类似现在的无线电之类的）。

共同体验的终极阶段，就是共同体验死亡……如果真的要进行到这种地步，我十分期待。

麻生先生使用这个岛上假面的涂料和技术，结合其他零件制作出了射影机，特别还得到了制作胶片的提示。

虽然射影机就放在麻生纪念室里，但如果真的有文献中所提到的这种力量，我还真的想去看看。

女性患者的遗书

既然你能看到这封遗书，也就证明我已经
不在这个世界了。

母亲生我时，像是为了保护我一般离开
这个人世。

父亲和哥哥也因为遭遇事故而相继去世。

支撑着失去了家人的我活下来的，是关于
他们三个人的回忆以及只有自己活在世上的
罪意识。

但是这种病还是将那些东西都夺走了。

只存在于我记忆中的家人们，被抹杀
了，可是我却无能为力。

虽然我脑海中重要的人都被杀了，可我还
苟活在这世上。

我再也无法忍受了。

但是我真正害怕的却是连这种罪恶的意识
都要消失。

即便失去所有东西都不会有任何感受的
即便再次杀害家人也不会有任何感受的
所以，我要趁着还保有一丝记忆时，离开
这个世界。

趁着我还是自己时离开这个世界。

施工人员的日志

施工暂时中断了。

地下二层的电梯附近出现了胎道的一部分。

虽然之前在修建院长室的地下部分时就遇到了胎道，但院长到底是如何考虑的呢？

在这个岛上，上一辈人就禁止在地下修建建筑物。

一旦遇上古老的胎道，必须先承上月光。

（页面到这里结束了）

潦草的遗书

我不想死在这样的地方
在传说中，我听说过
无苦之日曾经降临
我听说隐藏在这里的人，有一部分
会得救
但是，这次不行了
某个人将
归来迎
那个
那个女人来了
那个女人“开花”的脸
我看到了
扭曲的、溃烂的、狰狞的、浑浊的

脸
“开花”的脸

扭曲
溃烂
开花
狰狞
浑浊
开花

结束了
开花
开花

自杀女性的遗书

老公，真对不起
我先走了

因为我的身体，非常容易被不知道是什么的东西所附体。

因为我的身体，给你添了很多麻烦。

被附体的我粗暴地伤害了大家。

对于那时失去了意识的我来说，

完全不知道到底发生了什么，也不知道自己在做什么。

我对此感到十分痛苦。

即便如此，只要有你在，我就能忍耐住所有痛苦。

但是，自从患上月幽病之后，原本是唯一救星的和你在一起的回忆，也变得不安定起来。

我已经无法忍受那些蓄积在记忆中的痛苦。

如果这种病，能够只让那些痛苦的记忆消失的话，那么我也算是获得了拯救吧。

我担心的是朔夜
那个孩子和我很相似
一想到她在和我体验着同样的痛苦，我就很难受
重人，请替我守护唯一的那个女儿吧。

月亮更明亮了
重人 朔夜 耀
真的对不起
我把这个身体奉献给引导我的月光。

患者的笔记

那是昨天发生的事情。

当我拼命地在仿佛大量黑色虫子在身体中慢慢移动的痛苦中挣扎时，突然看到了月亮。

就在我高兴地朝着照进黑暗的光亮伸出手时，忽然发现了。

我身处在屋顶，马上就要越过扶手了。

只要再踏出一步，我就死定了……

即便如此，我并没有感到不可思议和恐惧。

我觉得在满月之夜，无论发生什么事情都可以理解。

即便是杀掉自己深爱的人，或者自己选择死亡，

所有的事情都将在月光下得到谅解

并在第二天当作什么事情都没有发生过。

我就是这样觉得。

所以，在满月之夜，我一般不出门。

如果下次出去，一定会被月亮吸引。

我想要进入映在海上的明月中。

想要伸手抓住从屋顶就能看到的月亮。

我只是知道有三名患者在满月之夜，从屋顶上跳了下来。

大概我也要追随他们的脚步而去了……

岛民的留言

只有那个面具不行

那不是这个世界的面具。

那个面具究竟会为这个岛带来什么样的灾难呢？

……“无苦之日”。

虽然大家还活着，却和死了一样。

只有那张脸，是不能看的……

渔民的遗书

那个女人来了
如果看到那个女人，大家都会“开花”
那个女人
那个女人
那个女人
那个女人
那个女人
大家虽然都逃到这里来了
那个女人来了
脸
脸
脸
不认识的脸
不认识的脸
不认识的脸
不认识的脸
不认识的脸
不认识的脸

忌之宫守的笔记

刮面的准备已经做好了，但是首领还没有发出许可。

“芽吹
那个身躯
应该进行刮面
剥下也好
要是没有脸的话，
就不会开花了”

必须遵守这个传说。

……那个人的确还活着。

而活着时是不能进行刮面的。

但是，那个女人还活着吗？

几乎没有呼吸，她的四周非常寒冷，似乎连呼吸都被冻住了。

突然嗅到了一股类似烧焦的气味，熏香也没效果。

……而且，变成这样的身体已经很长时间了。

应该将其作为死者进行刮面了。

绝对不要触碰，不要呼唤名字。

虽然已经被告知，但我的不安还是在增加。

这个女人必须进行刮面。

这个女人必须进行刮面。

我大概能够抑制这种冲动吧……



零 记录

二楼房间分配表

七月末新馆二楼的状况

203号室・祓月（はらえづき）
月森圆香（つきもり　まどか）
特记事项……

性格内向，似乎受到了同龄患者的欺负。请给予注意。

204号室・阴月（いんげつ）
相庭伊织（あいば　いおり）
特记事项……

前些天由于冰沿先生去世，因此旧馆的患者被安排转移，但她却因房间紧闭而无法出来。

门把手坏掉了，需强行打开。

205号室・雨月（うげつ）
苑原寄子（そのはら　よりこ）
特记事项……

现在照镜子还没有反应，所以不会出现类似“芽吹”的行为，但随着记忆障碍的恶化，情绪和言行会变得极度不稳定。请对其进行彻底监视。

206号室・焦月（しょうげつ）
雨木一人（あまき　かずと）
特记事项……

盗窃毛病严重，而且不听从劝告。

一旦发现，还请上报。

若前去取回被盗窃的物品会致其发怒，但在他本人未察觉的情况下拿走则没问题。

207号室・兰月（らんげつ）
亚夜子（あやこ）
特记事项……

相当具有攻击性的性格。

有乐于若无其事地伤害他人的倾向，会用残酷的恶作剧来制造麻烦。（我就被她用刀具割掉了耳朵）

请各位务必引起足够重视，小心应对。

三楼房间分配表

七月末新馆三楼的状况

308号室　观月（みづき）
四方月流歌（よもつき　るか）
特记事项……

受四方月家委托照顾的小孩。据说可通过她来报告音乐疗法的效果。

使其产生反应的月之音和发病经过，请向院长报告。

209号室　色取月（いろどりづき）
曲木游光（まがき　ゆうこう）
特记事项……

曾为医院捐助巨款的病人。

比较难以接近，在其画画的过程中不可进入病房。而且，绝对不要伸手触摸他的作品。

310号室　神去月（かみさりづき）
麻生海咲（あそう　みさき）
特记事项……

受麻生家委托照顾的小孩。

正接受院长的特别诊察。

存在体质问题，要对其和四楼患者的接触加以注意。

311号室
特殊病房　神归月（かみきづき）
千堂翳（せんどう　かげり）
特记事项……

千堂家的贵人。治疗工作由千堂家的医生和院长共同进行。若无要紧事，还请不要进入特殊病房。

上述注意事项，烦请遵守。

四楼房间分配表

七月末新馆四楼的状况

412号室　隔离病房
冰月（ひょうげつ）
**

四楼的病房只有隔离病房。

特记事项……

由于患者处在极度危险的状态，因此在病情恶化陷入错乱状态的时候，请立即联系院长。

另外，由于可能导致患者病情恶化，因此直呼其名、凝视其脸庞等行为都是禁止的。

前段时间曾发生过有护士去世的事件，为保安全，请不要和患者长时间接触。

在护理过程中一旦发现患者有健康状况异常和不舒服的情况，请立即中止护理。

此外，通往隔离病房的走廊用铁栅栏做了防护，在管理室打开门即可使铁栅栏完全升起。

仅靠备份的钥匙是无法进入隔离病房的，请充分注意。

护士的联络纸条

纪念室的钥匙放在我桌子上了。
纪念室内展示着众多贵重物品。
请务必注意关好门窗。

指路牌

【玄关大厅 二层大门 开放的向导】

一、玄关大台阶下某仓库内有操作盘的开关

二、打开大门的数字加起来等于13

三、未经管理室许可不要进行操作

关于电梯

电梯从新馆的一楼通往四楼。

不过，去四楼需要有钥匙。

有事需去四楼的客人请准备好钥匙。

此外，电梯的主电源位于地下的配电室。

可开启，切断。

主电源的启动数字为23。

电系统相关故障请在配电室内处理。

胧月馆一楼向导

胧月馆是作为灰原医院的新馆建成的精神疗养所，而一楼也可以作为接待岛外来客的设施使用。

此外，在胧月馆内以“月”命名的房间，是从一月开始依次命名的。

101号室 玄关大厅 睦月（むつき）

102号室 食堂 丽月（れいげつ）

麻生纪念室是在麻生博士于胧月岛上逗时、还筑到其下榻房间的设施，展示着一些贵的资料。

可免费参观，有意者请前往门厅处咨询。

另外，位于中庭“月华园”的游泳池“月”，任何人都可以使用。

*……限7月～10月

■告职员

胧月馆地下　注意事项……

配电室、储水管理室以外的房间严禁入内。

病历：亚夜子

姓名：亚夜子

年龄：12岁

病房：207号室

呈突发性记忆障碍的症状，并极端缺乏伦理观。（如对生命的死伤感到愉悦等）

有执着于通过极端排他性攻击行为来达到自我保护的可能性。

其他患者也有执着于某件事情的倾向，但目前还没出现过类似的情况。

月幽病的发展情况为中轻度，但仍需要特别观察。

病历：绯月浅葱

姓名：绯月浅葱

年龄：6岁

病房：旧馆第二病房

根据报告的记忆障碍症状以及对镜子持有恐惧感等典型行为来看，对其诊断为月幽病。

病情已发展到中度。

在灰原院长的指示下，预计下周将进行外科手术。

此外，月幽病的外科手术曾以重度患者为对象进行过两次，但并没有取得良好的效果。

此次以症状比较轻的患者为对象而进行的这个手术，将密切关系到月幽病早期治疗的研究，因此各位要作详细记录，以便日后报告。

此外，上述内容须对患者及其家属彻底保密。

病历：麻生海咲　一

姓名：麻生海咲

年龄：7岁

病房：310号室神去月（かみさりづき）

疑似已有“芽吹”现象。

有显著的记忆障碍，多次出现自我认识模糊不清的情况，对镜子存在恐惧心理。

出现的月幽病特有症状十分明显，被立刻确诊为月幽病。病情为重度。

此外，患者身为灵媒师的体质和月幽病的发病有关，另外412号室“冰月”的患者也是其中一例，已经可以确诊。

在10～12岁时发病的女童患者极难痊愈。即使看上去像是好转了，病情受生活环境或精神打击的影响而再次复发的可能性也极其之高。请各位做好彻底的记录，详细地观察症状。

■特记事项：

对412号室患者的治疗预计将以试验的性质来实施。这可能会有助于找到治疗412号室患者的头绪。

■附记：

关于患者不愿和“重要的人”离开一事，因为这与患者健康状况的稳定紧密相联，所以请不要强制性地加以剥夺。

病历：麻生海咲　二

姓名：麻生海咲

年龄：7岁

病房：310号室 神去月（かみさりづき）

月幽病已表现出某种程度的改善征兆，但联系患者的灵媒体质，治疗仍比想象中要困难。

属月幽病中较为严重的病例，如果她见到先例（特别隔离室的患者），病情的恶化将变得难以有效控制。

治疗方针的明确化为当务之急。

病历：麻生海咲　三

姓名：麻生海咲

年龄：7岁

病房：310号室　神去月（かみさりづき）

自“归来迎”中断以来已过了一个星期。

尽可能不要给予外界刺激，在月映井接受过月光浴以后，“奏”们的健康状况已稳定下来。

不过在极不稳定的状态下时，这几乎是如履薄冰。

稍不留神就会引发健康状况的骤变。精神崩溃造成的休克死亡……在最糟糕的情况下可能还会“开花”。

不清楚契机是什么。声音、气味、话语、月亮的圆缺……不为人知的疑点还有很多。

不过，想起了“归来迎”之前和“归来迎”的事，很有可能就是发病的“契机”。

■追记：

在对其观察的途中，对方曾反复做出伸手抚摸我脸颊的动作。

看来并不是完全失去了记忆。

关于梦游的注意事项

对月幽病患者的注意事项

对于夜间的梦游，务必请予以重视。

负责人请注意今晚月亮的变化。

满月的夜里烦请加强关窗意识，月亮被遮住的夜里则请加强病房的巡视工作。

关于胶片的烧毁

神乐的记录胶片，我决定还是将其烧毁。

虽说有那种东西存在，但我也知道必须作为记录将其保存下来。

不过，这卷胶片很奇怪。

一开始我以为是胶片被损坏的伤口。

但在为重新确认而看第二遍时，我发现了。

上面清楚地映着当时并不存在的女人。

好像在跳舞一样……

虽然也曾目睹其混杂在其他护士当中，但当时我看到的是轮廓更为清晰的女人。

……渐渐地，这个女人进入其中……察觉到这一点的时候，我自己也不敢相信。但我只能那么认为。

我不想再为了确认而继续放映了。

我已经连接近这卷胶片都感到厌恶。

我决定不向院长汇报，偷偷将它扔进后面的焚烧炉处理掉。

类似暗号的纸条

书架
438
951
\-\-\-
如果考虑成残缺的望月……

通知“烧毁不完善的文件”

通知

猝死患者的记录有不完善的地方。

对于指定的记录要尽快烧毁。

此外，烧的时候要使用旧馆后院的焚烧炉。

通知“音乐疗法实验”

致相关人员的通知

明天下午六点，将就使用院内广播的音乐疗法实验进行说明。

地点的相关事宜会追加通知。

此外，负责新馆二楼207号室的护士，请将隔壁房间的乐谱带过来。

通知“欢迎新住院患者”

致全体职员的通知

本周末，新患者亚夜子小朋友将住进新馆二楼207号室·兰月（らんげつ）。

亚夜子小朋友是在灰原院长的介绍下住院的，为了让她度过一段舒适的疗养生活，我们作为医院员工要尽心尽力地照顾好她。

请各位对亚夜子小朋友多加关照。

通知“特别诊疗计划”

按照预定计划，为了对包括外来患者在内的五名患者进行特别诊疗，请做好准备。

诊疗在院长室下面进行。

不要让任何人入内。

住院患者

◎310号室 麻生海咲

◎308号室 四方月流歌

◎203号室 月森圆香

外来患者

△筱宫鞠绘

△奈奈村十萌

（从这里开始附上字迹潦草的便条）

……神乐现在这种选择“奏”的方式是不行的。这样只不过是村祭而已。

在过去的“归来迎”仪式上，“奏”也是经过了充分考虑才选出来的。

纯洁、坦率而天真的少女。

易于和面具、音乐同化的少女……

原本祭奠应该是决定共同体命运的严肃活动。

必须作出完整的选择。

即便那是在犹豫当中所作的选择。

尸检书：绯月浅葱

患者姓名：绯月浅葱

年龄：6岁

死亡确认时刻：凌晨零点三十二分

■死亡状况：

经过第二次月幽病治疗手术以后，症状急剧恶化。通过用药曾一度安静下来，但到了深夜又突然陷入精神错乱状态。

医生实施了应急处理，但没有起到效果，患者于不久之后死亡。

■死亡原因：

不详。

可能是伴随月幽病的急剧恶化而导致的衰竭死亡。

尸检书：冰沼朋子

姓名：冰沼朋子（ひぬま　ともこ）

死亡原因：溺死

■死亡状况：

护士发现其浮在胧月馆游泳池的水面上。被发现时心肺功能已停止。

■补足事项：

报告显示患者在远野椿于神乐之夜昏倒时，曾一度陷入精神错乱状态，且在神乐之夜以后便出现了月幽病症状。

留下一封字迹潦草类似遗书的信件，疑似自杀。

·这是在神乐中一度失魂后无法恢复原貌的典型病例吗？

·有“芽吹”的迹象。

→如事先刮面。

尸检书：远野椿

姓名：远野椿（とおのつばき）

职业：护士（在胧月馆任职）

■死亡状况：

作为“胧月神乐”的“器”参加了胧月祭。

在神乐仪式上跳舞的过程中昏倒。

根据证言，在观众跑过去时她已经死亡了。

■死亡原因：

经过解剖，无法确认是因外伤及疾患而死。

曾疑为心脏病发作，但还不至于造成这种结果。

·面部变成无法辨认的模样

→原因不详。

所幸的是并未“开花”。

·几乎在仪式同一时刻死亡

→“归来迎”影响了表祭？

·原因是使用了面具吗？

→日后向四方月报告

报纸“麻生博士来访”

本土科学家麻生邦彦将来访胧月岛。

这位在民俗学方面也有很深造诣的博士，我们一直希望他对岛上的传说及传统工艺进行调查，现在终于实现了。此外，预计明天将举办闻名全岛的祭奠活动，还会组织观看“胧月神乐”。

衷心希望借这个机会，能让众多的外来者造访这片土地。

此外，麻生先生逗留期间所居住的胧月馆，其下榻的房间今后将作为资料室开放。

报纸“岛民、谜之死”

■胧月岛集体离奇死亡事件

昨天下午四点半左右，于胧月岛到港的定期船“胧丸”船长通报了该岛岛民大量死亡的消息。

所有的遗体被发现时都是双手捂面，从这一状态来考虑，警察担心可能是集体感染传染病所致。

■剩余岛民的下落

而且，剩下的岛民也不见了踪影，至今仍没有发现任何一名生存者。

警察预计将在回收遗体的同时继续寻找岛民。

尽管出现了众多岛民死亡或下落不明的事态，却没有争斗的痕迹或发生事故的迹象，单单只是岛民忽然都消失了。面对这种情况，火速赶到的警官们也大为头疼。

报纸“失踪事件之谜”

旧报纸的剪报。记载了集体失踪事件的相关续报。

■集体失踪事件　谜团加深

搜查已经历时两个星期，但岛民们至今依然下落不明。

胧月岛上发生的集体失踪事件，在找不到任何搜查线索的情况下，恐怕有不了了之的可能。

而且，岛民们的死因至今依然不详。虽然已经确定并非集体感染传染病所致，但仍未得出确切的死因。

相关人士称，从每个人都双手捂面、表情**来看，其中一定存在着某种关系。

报纸“最后的生存者死亡”

■集体失踪事件的最后生存者死亡

今天上午10点，作为胧月岛上发生的集体失踪事件中被发现的生存者而入院的少女，宣告死亡。

而死因则认为是衰竭死亡。

古旧研究书

很多基于本人一贯主张的新发明，因其特殊的**，在操作的时候需**注意***

在这里，综合**用途，我将******记录下操作程序。

灵石灯是***有月幽病的患者借助月光恢复记忆制造而成、通过聚集月光以唤醒失*的记忆的一种灯。

对病的治疗通过强制的对开花***取得了效果***。

灵石收音机是一种使用了***矿石、将特殊的频率***，并将被称作残留意念的*****即死者的要求通过听觉***来加以确认的*****。

不过也*必要注意，强烈的意念也就是***懊悔**或憎恨的声音******侵蚀听者的身心。

射影机是一种将人眼无法看见的灵魂***的器械。******其***对操作者的灵感应***，****会附体****

（以下文字因腐蚀严重，无法读取）

杂志“集体失踪黑幕”

旧的周刊杂志，记载了失踪事件和疾病的相关信息。

■追踪神秘集体失踪事件的黑幕

距胧月岛上发生的集体失踪事件已有半年时间了……

这起事件中止了搜查，也渐渐被人们所淡忘，但我们经过单独调查，发现了事件的关键，使整个黑幕历史浮出了水面。

■谜之疾病　月幽病

我们首先注意到了只存在于岛周边的怪病“月幽病”。

从专业医生那里听说，月幽病是记忆障碍的一种，其症状特征为会作出梦游症那种像被什么东西附了身一样的行为。

■铭刻于胧月岛历史的灾厄再度降临

据了解岛周边历史的民俗学者称，岛上的人自古以来就把这种疾病的状态视作传染病，并为之恐惧。

而且，岛上本来也存在着一大半岛民“神隐”的传说。

■集体性的月幽病？

假如是什么原因导致了月幽病的集体发作，那又会怎么样呢？岛的周围是一片汪洋……不难想像一个人在没有意识的情况下四处徘徊会造成什么后果。

■观光化带来的灾难

大概是为了让遭神隐后逝去的灵魂得以安息，岛上存在着一种叫做“胧月神乐”的奇特祭奠。

事发当时，有人就怀疑这是因神乐的观光化造成的。人类这种将神圣的神乐变为观光资源的肤浅想法，是引发怪异事件的间接原因吗……？

■最后一个证人也死去了……

然而，知道真相的最后一位幸存者少女，前几天在医院里咽下了最后一口气。

在病床上，一直喃喃自语着“妈妈”的少女到底看到了什么？

答案也许只有已经没有一个人敢去接近的胧月岛知道了……

胧月岛观光小册子

“胧月神乐”是胧月岛上十年一度举行的本岛最大的祭典。

祭典的看点是：

在“月蚀堂”举行的“胧月神乐”。

被称作“器”的巫女和被称作“奏”的少女演奏者们将演出神秘的神乐舞蹈。

来自岛外的客人，请一定借这个机会造访胧月岛，接触一下这里悠久的历史。

关于胧月神乐

在胧月岛的神去月，也就是十月时

会举行十年一次被称为“胧月神乐”的祭神活动.

虽然不能确定起源

但根据胧月岛的人所说

是从古时传承下来的祭典

以演绎着死者和生者的对话或追忆故人

作为目的被传承着

戴着面具被称为“器”的舞者巫女

被称为“奏”的演奏乐器的五位少女

会在幻想神乐中通宵表演舞蹈

客人们也各自戴上面具

手拿明灯守望着神乐

在很长的时间里，一直作为秘祭而进行的秘密掩饰一直在减少着

从三十年前开始，对一般的观光客也变成公开的了

还有，对于岛民来说的这个“胧月神乐”

是十年一次的重要祭典

据说即使是远离海岛的岛民，也一定会在神乐当天回到岛上

致参加胧月神乐的各位

今天将在月蚀堂举行“胧月神乐”。请大家务必在22点之前到神乐场集合。

“胧月神乐”上演过程中，月蚀堂的门将被关闭，因此无法出入。

从月蚀的开始时间零点起，请极力保持站在原位。

此外，烦请参加神乐的客人在首现堂领取面具，并务必将其戴在脸上。

胧月神乐鉴赏记

在被称作“月守”的巫女陪同下欣赏“胧月神乐”，并尝试射影机的拍摄。

“胧月神乐”是里神乐当中非常重大的仪式。安静的舞蹈会逐渐变得急速起来，当神乐到达最高潮时，或许是因为兴奋，也会有人变得如酩酊大醉一般神智不清。

在神乐仪式上，将出现患有“月步病”的人。

所谓“月步”，大概是指附体邪魔的蜕变吧。

估计是在神乐上灵魂脱窍迎来亡魂以后，由于自己的灵魂不会再回来，或者回来的灵魂发生了变化，因此才发病的。

月守巫女也属于容易附身的血统，似乎想借举行神乐之时顺便修行。

我听到了月守巫女的传说，非常有意思。

据说对于死者而言，人看上去就是个声音的凝结。这个声音叫做“月之音”，每个人都拥有属于自己特殊的声音。

“月之音”代表为人。

不可思议的是，月之音会随着此人的愤怒而升高，随其迷茫而动摇，随其悲伤而降低，但声音并不会自行发生改变。

不过在发展成为月步病以后，月之音就会扭曲，进而崩坏。

但即便如此，人是声音的凝结这一点就算是迷信，也是一种富有魅力的迷信。

而月守巫女担负的责任，据说则是通过演奏各种各样的乐曲，呈现出准确而又清澈的月之音。

虽然患上月步病而变得精神失常以后是治不好的，但也存在和各种病症一起治好的传说。

靠祈祷来治疗的情况并不少见，而使用声音这种方法倒是没听说过。

她好像也能看到我的声音。那是多么美好的声音。

尽管偶尔会说一些奇怪的话，但月守巫女全都拥有很现代的思维方式，她们充满理智，温柔而美丽。

下一次旅途，希望也能有她们的陪伴。

胧月神乐 影像记录

我选出将那个东西多少拍摄了一点的部分和这卷胶片合在了一起。

不特别注意的话也许不会被察觉到，但被那家伙知道了的话就麻烦了。

因为亚夜子觉得有趣，所以我拿来了。而一旦她厌倦了以后，我就会按计划将其毁掉。

麻生博士的假面考察

这座岛会在月蚀之日举行神乐。

据说在月蚀之日，所有生者的心将朝死亡的一侧倾斜，死者的灵魂会从黄泉归来。

在岛上，月亮表示灵魂，那么也可以认为月蚀就是灵魂被侵蚀。

我曾从一篇文献中读到，在这座岛的神乐上使用过一种叫做“月蚀假面”的面具。

那是一篇非常旧、且文字呈片段性质的文献，但上面说它是给岛上带来“无苦之日”之灾厄的黑色面具。

我也试过询问岛长，但他只是带着极其惧怕的表情说了一句“没有那种东西”。

岛上有着不可提及那个面具的禁忌吗？

就算有危险，我也一定要去亲眼看一看，作一番调查。

这有可能成为证明该岛和异界相连的强力线索。

神隐事件检举资料

我是灰原医院的人，关于前些日子发生的神隐事件，我要在这里全说出来。

我听到这家医院外面的水井里响起了小孩的声音。

一开始我以为是听错了，但那声音却渐渐变得越来越清晰。

和哭声、呻吟声不一样，是一种很空洞的声音……

是那些孩子们。

神隐的孩子们。

我已经受不了了。

再不快一点的话就晚了。

就在这段时间，那些孩子正被侵蚀着。

拜托你们了，请尽快对这家医院进行搜查。

月幽病研究记录

现在，可能性较大的治疗方法是通过外科手术来进行治疗。

那是几乎赶上脑部切除的，直接加以刺激的方法来进行的治疗。

起初实验性较高，治疗过程极其困难，但成效正在开始逐渐提升，确立将其当作有力治疗手段的日子也不远了吧。

不过，前几天差点以为手术要成功了，结果却发现一件很要命的事。

患者失去了记忆，继而变成空身而死，但在那一刻，我发现患者的脸呈现出异样的扭曲状态。

我立刻为其刮面，这是“开花”的前兆……我接触到“开花”了吗？

利用外科手术进行治疗的相关研究还在继续，但“开花”这点是必须避开的。

不能让那场灾厄……残留在岛上传说中的“无苦之日”反复出现。

月幽病和月亮的关系

轻度月幽病患者有记忆呈碎片状缺失的现象，会做出类似梦游症一样的举动。

特征就是症状会随着月亮的阴晴圆缺而发生变化。

满月之时，病情比较稳定，但是月亮缺损时就会变得像是寻求月光一样徘徊在外面。

过去月幽病被称作“月步”以及“光步”，这一点似乎是有渊源的。

到了重度月幽病，即使是记忆几乎完全丧失的患者，也会像是被月光诱惑着一样爬到窗户或屋顶上去。

然后，仿佛月光能在一瞬间把自己失去的东西都找回来似的，久久地沐浴在月光之中。

失去记忆的人类必定会仰望月亮。

这样的症状，个别现象也许可称作偶然，但还不能说明群体会变成同样的症状。

从这种病是胧月群岛文化圈特有的地方病这一点来看，它可能与岛上的信仰及风土有着某种关系……

一叠燃烧的书信

给雾岛：

雾岛你好像要因公来胧月岛了。

……我也为了好好调查这次的学会而来到了胧月岛。

这座岛上的文化很有趣。

其独特性十分突出。

这次的调查目的是这座岛上的假面。

人们都知道这座岛有着假面信仰，但其中包含的谜团还很多。

今年是十年举行一次神乐的年份。举行神乐要制作大量的假面。

具体地说，也许我们会在这座岛的假面制作现场相遇。

我打算在这座岛上暂时逗留一段时间。

还记得我的妹妹伊织吗？

我把她也一起带过来了。

她很期待神秘的神乐仪式。

完全变成一个观光游客啦。

伊织也挺想见见你的，来到岛上的时候一起喝一杯吧。

自从参加工作以后，我们还没怎么一起喝过酒呢。

草薙大学史学部　副教授　相庭崇

……说起来，所谓神乐的假面，其实是供成为神的东西。

变作神的模样，通过跳舞来和神达到一体化，这就是神乐仪式。

但是，神乐的假面并不是神的面孔。

而且，原本这座岛的信仰里面也不包括神。

这个仪式被称作“胧月神乐”也是最近的事，过去的名字是叫“归来迎”。

而“归”是指死者的灵魂会现形……

……从死者戴上面具的事考虑，岛上的面具多半是模仿了“死者”……

在死者的脸上戴面具，然后跳舞……这个风俗我在其他地方也能领略一二，但是……

……这面具不就代表了“死亡”本身的形态吗？

迎来死亡的人的精神形态……

从“有”转移到“无”那一瞬间的灵魂形态……

……虽然没有以一个具体的形态保留下来，但模仿形态正是这座岛的面具的独特之处……

……使用这个面具的“归来迎”，是一种能起到什么作用的“仪式”呢……

……那是由“器”佩戴的假面。

远远先于所有神乐面具之前制作出来的器之面具，和其他神乐面具相比有着不同的根源。

而其中比较突出的，据说就是经四方月宗悦一手打制的那个模仿月蚀的“月蚀假面”。

可是，有记载说因为月蚀假面以及“开花”的巫女，岛屿曾遭遇灭顶之灾……所以其存在在岛上似乎长期被视作禁忌。

宗悦时代的假面制作技术，大概也因那场灾难而一度失传。

除了那是一个漆黑的假面之外，我什么都不知道。

目前的假面师宗也，正致力于让宗悦时代的高度面具打制技术得以再现。

月蚀假面的一部分，也许就是……

……我被告知妹妹也跟着患上了轻度月幽病。

这似乎是在观看神乐以后经常出现的情况。尽管时间很短，但我还是决定让她住院。

虽说住了院，但也不算什么了不得的事。我打算继续进行假面的相关调查。

你要是还到岛上来的话，要来看我哦。

……黑色的假面……

……死者回来了

到那时，也会和死者一样……

……供人变成死者的假面

是导致真正死亡的假面……

……我想像不出这个假面的用途。

静静的微笑酷似佛像。

但因其有着佛像所不具备的原始性虚无感，所以能让人联想到死亡。

那是一种，特殊的死亡……

……看着它，会被拖入虚无的深渊。

既害怕，又有一种不知从何而来的安心感……

……好美……

月蚀
的
假面
还看得到的眼睛，明明已经毁掉了
还在看
又 看 过来了
好
漂 亮

首现堂秘录

成为器之人的面具
趁还没发芽 并在给死者刮面后使用
那张脸 收放在首现堂
一族的祭奠 均须暴露于月亮之下
那张脸 在面打间用在面具的里侧
切削和鞣皮其间不能断绝月光

月守秘录

月守歌 须通过口头
只传达给月守巫女
传达的证明 为授予月守之镜
以取得证明
月守歌被遗忘或断绝之时
意即须让月亮映于月守之镜

四方月家 秘传录

传授继承四方月家业者
归来迎的精粹在于零域
零域为连接魂魄之源的通道
逝去的魂魄所通行之道
即月照的神域
四方月工匠的面具
为零域之门
即月蚀假面
月蚀假面是没有形状的面具
也是映射月亮、即死者魂魄的面具
转而成为蚀月的假面
受月亮所引导 死去的魂魄
寄宿于戴着面具的空身内
即在本为生者的情况下等同于死者
欲看到零域者
系死后化为魂魄者
在活着的情况下到达零域
系月蚀假面持有者

月映井起源

在地下深邃修炼之洞、胎道完成修炼者
本人须在月映井让亡魂回归自身
胎道的修炼
为忘却自我 感悟灵魂形态
故在本人亡魂未归的情况下
仍然为空身
若在身为空身的情况下回归众生
将发生开花现象
月光引导亡魂
月映井月光满溢
系吸收亡魂之井
空身者与失魂者
须在月映井沐浴月光
这样，失魂者将不再恢复原貌

忌宫起源

忌宫是死者的宫殿状建筑
死者 死后会产生面容变化
并有“开花”的危险
若死者出现“开花”现象
须进行刮面 摘芽
之后，须给死者戴上相似的面具
并加以保护
面具 与死者合在一起
面具 与死者融为一体
死者变成了面具
进入忌宫者
易扰乱心智 发芽
唯独累积修行 心灵接受月照者
才许进入忌宫
然而应知晓的是
在月未满之夜进入忌宫
系不可实现之事

胧月胎道起源

胧月岛上有着胧月胎道形成的洞
系与月黄泉亡魂相融的器之始祖——
百夜巫女在该洞经过修炼、
接受灵体验而造就的巫女修炼之地
它充斥在光芒无法射入的胎内
保持自我，忘却了世间万象
化为虚空、经历死亡
再度诞生于这个世界
便是胧月胎道的修炼
挑战修炼而未获得灵体验
将使众多女子发狂
唯独成为月之巫女者
才须经历胧月胎道的修炼

四方月家·工匠系谱

历代四方月家
作为供献“胧月神乐”面具的工匠之家
而为人熟知。
古时为担任祭神仪式的家族，
但身为面具打制者的四方月家，
始祖实为初代·宗庵
宗庵制作的面具
被视作用于寄宿死者魂魄的面具，
和其他工匠模仿神武职务打制出来的面具有很大的区别。
自初代开始，
每一代都诞生了众多工匠的四方月家尽显繁盛荣耀，
到了第七代，
技术最为出众的宗悦出生了。
在宗悦这一代，四方月的面具
系打制自死亡·魂魄本身。
宗悦打制的面具成了胧月的荣誉，
相传还曾进入王城献与帝王。
之后，胧月岛上就发生了那场
被称作无苦之日的大灾难，
宗悦也从此下落不明。
去世等消息也一概未曾流传。
之后，从宗悦起经历了两代，
自复兴之祖·宗玄这一代开始，
四方月的面具打制得以再次兴盛起来。

四方月宗悦传记

化作那个人的面具、月蚀假面者
若在月蚀时再次举行归来迎
就会引起巨大的共鸣
巨大的共鸣将吞没岛 并沿着岛扩散
所有的人 都将发生开花现象
……化作月蚀假面者
能阻止这一切的也是月蚀假面
戴上相同的月蚀假面
举行归来迎
让魂魄回归月亮 共鸣才会停止
然而
不可去看化作月蚀假面者的脸
这是一种禁忌
只有戴着相同的月蚀假面者
才允许看其脸
戴月蚀假面者 有开花的危险
……
（从这里开始，文字泛白无法读取）

等候之间由来

等候之间
系等候归来迎的巫女
与面具合而为一之地
在登台之前
器与奏须按仪式同样的位置坐下
戴上面具 聆听月之音
与面具合而为一
月之音须在祭坛内演奏
唯独完成合而为一者
才须自祭坛郑重进入月黄泉堂

关于月蚀假面

对于打制面具的四方月家而言，
据说其技艺登峰造极的时期
是宗悦还在的时候。
宗悦打制的面具在无苦之日以后，
作为不吉之物全部化为了灰烬。
剩下的只有刻在这座首现堂的地下祠堂内的面具习作。
月蚀假面的形状是在那间祠堂内诞生的吧。
在刻于那间祠堂内的面具面前坐下，
可领会到宗悦所至境界的静谧之处。
在祠堂前花长时间磨练技艺，
日积月累，
虽然会渐渐离宗悦的水平越来越近，
但这还不够。
令乌云散尽的契机，
是院长给我看的一张照片。
曾来到这座岛上的麻生邦彦博士，
在拍有神乐台的照片里
拍下了宗悦打制的月蚀假面。
这就是宗悦打制的月蚀假面。
其他人也许不知道，但我知道。
我也不知已经遗失的月蚀假面
为何会拍进照片里。
在据说能拍摄过去的射影机内，
是否拍下了宗悦的意念呢……
那是一张稍微有点扭曲的照片，
但它充分体现了宗悦的目标——
传达月蚀假面的高超之处。
我必须超越这张照片。
达成宗悦的遗愿，完成月蚀假面。

无苦之日的到来

灾难来到胧月岛上了
戴着月蚀假面的器在归来迎后
从沉睡中觉醒了
成为了开花之人
开花之人在共鸣中
会造成更多的人开花，充斥全岛
开花的人没有痛苦
成为空身
既是活着又是死亡.
无苦之日到来了
只有被困在胎道中
祈祷结束的人存活了下来
芽吹的人要是有发芽的征兆的话
一定要把那张脸削去

月守歌传

胧月岛上有月守巫女
月守奏响月之音
那是人们的月守巫女
胧月岛上传来各种月之音
诱使你前往各种心境
月守有月守歌
月守歌是能传至心月的旋律
那旋律能逗笑啼哭的婴儿
并暗示某种前兆
有时 月亮上发生灾难
共鸣、开花等便是达到极致的表现
若月亮上发生灾难
月守须用月守歌
让狂躁的月亮和灵魂恢复平静
这样 灵魂
就能回归零域

磁带

雾岛的调查记录 一

感觉是雾岛自己录的磁带，好象是“胧月神乐”之前录的磁带。

9月16日　到达胧月岛

对灰原的通缉已经过了2个月……但我依然不知道他的下落。明天举行的“胧月神乐”，对出身这座岛上的人而言是有着特殊意义的祭典，我把希望都赌在这条消息上了。

还没取得灰原曾来过这座岛上的证言，总部不会采取行动……仍在东京进行搜索。但我有感觉……灰原就在这座岛上。虽然这只是我的直觉吧……但我觉得平时看上去越是冷酷的人，在陷入困境时越想找到可以依赖的事物。

雾岛的调查记录 二

感觉是雾岛自己录的磁带，好象是“胧月神乐”当天录的磁带。

9月17日　胧月台

神乐中断了。巫女倒了下去，目前场面正处于一片混乱。开花了……？归来迎……？什么意思啊……

9月17日　胧月台

在祭典中也找不到灰原，神乐期间，这座建筑是被封闭起来的，任何人都无法出入。是我的错觉么……不过，也有可能他就潜伏在这座岛上的某个角落。我将从明天开始展开调查，这只是个小岛。灰原要是来了的话，必定会留下蛛丝马迹。

9月17日　灰原医院

巫女已处于心肺功能停止状态，经诊断为原因不详的猝死。

9月17日　灰原医院　太平间

这座岛上似乎有给死者戴假面的风俗。这一点让人觉得不是很舒服……虽说是不要看比较好，但为了确认是否为本人，我要摘下他们的假面。无法判断面容的状态……发生了什么……？我会拍下照片……通过齿形来辨认是否为本人。

雾岛的调查记录 三

感觉是雾岛自己录的磁带，好象是调查胧月馆时的磁带。

9月25日　胧月馆

终于能够向胧月馆的患者探听消息了。尽管相关人员以外的人很难入内，但有小夜歌女士帮忙说好话，我总算是潜入了进去。所谓月幽病，比较像是一种失忆症，病人谈论的事情也不得要领，刚说见到过什么，到了下一秒钟又说没见过。这样子的话就没法问下去了……

我从住院的少年口中得到一条证言，他说他曾在3楼那个叫曲木的男人房间里看到有少女。我现在就去那个房间。

胧月馆 309号室

找不到。好像是和这幅画有关？

胧月馆 4楼

这里是最后一个地方了。只要调查了里面的房间，这座建筑就全部调查完了。住在这个房间里的是一位叫朔夜的女性，是灰原的姐姐。她好像患有重度月幽病，就算问她关于灰原的事恐怕也是徒劳的吧。而且，她目前还处于昏睡状态。不过……这里……简直就像监狱一样啊。

搜索完毕。灰原和少女们都不在这里。

雾岛的调查记录 四

由雾岛自己录音的磁带。讲的是他发现神隐的少女们时的情况。

9月29日　派出所

从一名医院相关人员那里得到了与少女们有关的秘密情报，我要在灰原医院内再搜索一遍。

9月29日　灰原医院

我在医院地下2层发现了少女们，5个人都平安无事。但是，是我看错了吗？少女们的脸庞……归来迎？

归来迎……又来了……到底是什么意思……

雾岛的调查记录 五

由雾岛自己录音的磁带。讲的是他听说小夜歌离开岛上时的情况。

10月9日

据说小夜歌女士离开了这座岛。虽然说是想让流歌住进别的医院，但这也太突然了……而且也没有一个目标。这些日子以来，我感觉小夜歌女士消瘦得很厉害。好像稍微离开视线一会儿，她就会一下子消失不知去了哪里。我……

雾岛的调查记录 六

由雾岛自己录音的磁带。讲的是他在神乐仪式举行两年后再度来访岛上时的情况。

9月17日　到达胧月岛

像这样子作记录，也是自己当警察时形成的习惯了。睽违两年的胧月岛……我收到有人在这座岛上见到了灰原的消息，这次是真的。虽然这也是我的直觉……但灰原若是一直潜伏着的话，说不定还是在这座岛上。

岛上很静。自从在两年前的神乐中发生了那件事情以后，这里似乎也被周围的岛视为了禁忌之地，据说几乎都没有人再来游览了。

不过，天气还真热啊……入秋以后还热得要命，日照也很强烈。一点儿风都没有……空气也纹丝不动……时间……仿佛静止了一样……怎么会变成这样？

大家都双手掩面……那个女人，我不认识那副脸孔……那副脸孔……

灰原！！

这样啊，原来是这样啊……

小夜歌女士……！

问诊记录　桐谷冰见子

收录月幽病患者问诊情况的磁带。这盘是针对女性患者·桐谷冰见子进行的。

（磁带转动）

——感觉怎么样？

……我不知道。一回过神来，就已经在走廊上了……能看见月亮，只要看着月亮……就觉得稍微安心下来。

——从什么时候开始的？

之前的祭典过后。祭典结束了，但那种感觉……还一直持续着……

——怎么说？

就像是自己在不断溶化……然后消失……明明有些事情忘不掉……不，是有些忘掉的事情想不起来了。

——是吗……先把这个药吃了。放心吧，你一定会渐渐好起来的。

那个音乐是什么……每次听到那个音乐……又来了！快停下来……！

——……我明白了，对她进行特别治疗吧。

（惨叫声）院长……院长！

——把她带走。

……好的。

问诊记录　相庭崇

收录月幽病患者问诊情况的磁带。这盘是针对男性患者·相庭崇进行的。

（磁带转动）

——感觉怎么样？

脸……不是我自己的。不对……这是……

——怎么说？

一看到镜子……就经常……不……我不想再看了……唔……所以，把眼睛……！

——要增加用药量吗？

我不想再看了……妹妹她……是这么说的……不对……

——放心吧，你一定会好起来的。

我不知道……

病历：麻生海咲

收录月幽病患者问诊情况的磁带。这盘是针对麻生海咲进行的。

（磁带转动）

——怎么样？感觉如何？

我和姐姐是一样的吗？

——我说了，是一样的啊。你们都是灵媒体质。

是吗……说的也是啊。

——没事的，你什么都不用担心。

嗯！说了只要在一起的话，就不会变成我这个样子了。对吧！

——要试试那个吗？

好的……

问诊记录 四方月流歌

收录月幽病患者问诊情况的磁带。这盘是针对四方月流歌进行的。

（磁带转动）

——怎么样？感觉如何？

戴上面具以后，就好像有另外的人进入了我体内……我就像睡着了似的……然后，渐渐地，发出了声音……

——从什么时候开始的？昨天吗？

不知道……面具？会变成各种各样的东西，是爸爸说的。但是，爸爸也成了另外的人，变成了另外一个人，我知道的。

——是吗……

我可以回家吗？

——马上就可以了。

爸爸也治好了吗？

——很快就好了。也能很快见到妈妈了。

爸爸也是……？

灰原耀的磁带

灰原耀关于姐姐的谈话磁带。

姐姐的情况越来越糟糕……她已经不认识亚夜子了……也许有一天，她会连我都不认识。

这里是为姐姐修建的巨大禁闭室……不，是监狱……等姐姐什么时候治好了病，我就带她出去。离开这座岛……就我们三个……亚夜子……姐姐……

灵石收音机

幼年流歌的声音

幼年流歌谈到关于面具的声音

爸爸给我做了面具，他说可以变成各种各样的东西。妈妈在哭，爸爸和妈妈总是吵架，说什么对流歌来说是件好事，可以去任何人都没见过的地方。

幼年圆香的声音

明明一直在寻找着……但没有发现

妈妈……为什么没有来？

又想去看大海了……

可以看到灯塔，音乐响起了

不要再折磨我了！

我……不是海咲的玩具啊

幼年海咲的对话

麻生海咲和神秘少女的友好对话

我们要一起哦，有我在就没事的……要一起哦，那我们现在一起拍照吧。

流歌自己的声音

从灵石收音机内传来的流歌幼年时期的声音。

要对妈妈保密……下面的箱子里。

配电室的护士的声音

害怕开门的护士的声音

自从祭奠那天过后，岛上就变得死一般的寂静……每个人都不说话……那个人也一直在沉睡……明明是在睡……却发出了声音。明明睡着了……却发出了声音……！好多人的声音……这里好冷……我觉得只要打开门……那个人就会醒过来，就像那幅画一样，醒过来……我不知道……应该已经死了才对！一直处于那种状态下……居然还活着……门……门开了！打开了。

护士的苦恼

从配电室桌上的灵石收音机内传来的护士的声音。她害怕门会打开。

要在这里待到什么时候才行啊……那个人一直在沉睡……一直……在那种状态下居然还活着……总有一天，等那个人醒来了，这扇门就会打开……我有这种感觉。门……

电话

嘶哑的声音

打到胧月馆玄关处的电话。声音嘶哑，像是在控诉什么。

还·给·我……

还给我……

告密电话

打到灰原医院玄关处的电话。好像是灰原医院的人打来的。

您已经看过那封信了吗？我听见了……！那个从井里传来的……微弱的声音……那些孩子恐怕……就在这家医院的地下。更多的事我也……

小夜歌打来的电话

小夜歌打到四方月家玄关处的电话。

流歌她，想起了很久以前的事情……是她一直忘了的事情啊。我有东西想交给你，那是我最大的遗憾之一……从我离开岛上时它就一直在那里了……

求助的圆香

圆香打来的电话，听上去像是已经放弃了希望。

不可以来……！我原本不想来这里的……不想回忆起来。不过，算了，已经无所谓了……我什么都不知道，所有的东西都在渐渐消失……月亮……月亮……

神秘女人打来的电话

神秘女人打给海咲的电话。对海咲而言，有一种非常怀念的味道……

不要忘了我……就算我忘了我自己也要如此……在我变为虚无之前……

灰原耀的声音

灰原耀谈到关于“无苦之日”的声音

她醒了……我一直在等她醒过来……可是，发生这样的事……难道是因为无苦之日吗……已经结束了……什么都没有了，大家……都开花了……姐姐……

谜之声 一

神秘人物打给雾岛的电话。是想透露什么消息吗？

这座岛一点都没变……还跟当时一个样子……同样的事情，同样的……一直反复，反复……

谜之声 二

神秘人物打给雾岛的电话。听起来像是在对雾岛发出警告。

有些事还是不知道比较好，有些事也最好别想起来……



事件

神隐事件

神隐事件指的是十年前的"胧月神乐"之夜中五名少女突然行踪不明的事件。进行神乐期间，整座建筑物都是封闭起来的，但即便如此，五位少女却依旧消失不见了。在此之前似乎也曾有人在神乐之夜失踪过，岛上的居民们将其称之为"神隐"、"被月亮带走了"，只是一味地惧怕，并没有展开相应的调查。事件发生几天后，天之浦警署刑事课巡查长雾岛长四郎收到了一封神隐事件的检举材料，举报人自称是灰原医院的工作人员，他在医院外面的水井里听到了小孩子的声音。雾岛随即便根据这个告密材料而展开了调查，并在事件发生两周后终于在灰原医院的地下二层找到了失踪的五位少女。值得庆幸的是，少女们都平安无事，但她们全部都失去了记忆，无论是精神还是肉体，都处于一种岌岌可危的状态，能活下来本身就已经是非常幸运的事了，而想要让她们的精神恢复到以前的水平，恐怕要花费数年的时间吧。

发现少女们的地点在月映井的正下方，那里连接着灰原医院的实验室。遭到"神隐"的五位少女是因为要成为一个名为"归来迎"的仪式的"奏"才会被带走的。尽管事发当时，灰原重人院长一再表示自己与这起事件毫无关系，但他和他的儿子灰原耀绝对是神隐事件的幕后主谋。

岛上居民集体失踪事件

这起事件发生于"胧月神乐"的两年后，于胧月岛到港的定期船"胧丸"船长通报了该岛居民大量死亡的消息。当警察登上胧月岛后发现，居住在胧月馆周围的岛民几乎全部死亡，而其他岛民则行踪不明，只有一位少女在被发现时尚且存有呼吸。然而这位知道真相的最后的幸存者少女，也在被送入医院不久之后就因衰竭而死亡。

警方在胧月岛展开了地毯式的搜查，却找寻不到任何关于事件起因的线索，而且岛民们的死因也依旧不详。能够确定的是这并非是大规模传染疾病所致，有相关人士称，从每个死者双手掩面的痛苦表情来看，或许和胧月岛上特有的风土病"月幽病"之间存在着某种关系。

名词

胧月岛

胧月岛是位于本州以南的诸多岛屿之一，由于历史的上它与本土之间几乎没有交流往来，因此保留了独特性很高的文化。这座岛自古以来就被视为是"接近黄泉之岛"而受到人们的敬畏。人们信仰月亮，并坚信即便肉体毁灭，灵魂也可以经由月亮而前往异界。

岛上有一个名为"胧月神乐"的大型祭典，每十年举办一次，举办地点在月蚀堂，由被称作"器"的巫女和被称为"奏"的少女演奏者们上演一出神秘的神乐舞蹈，无论是表演者还是欣赏者都毫无例外需要配戴面具。

胧月岛曾经遭遇过一场几乎毁灭整座小岛的灾难，不过在那之后，这里很快就复兴起来。随着豪华疗养院——胧月馆的建成，以及"胧月神乐"作为一种观光资源的公开，胧月岛也逐渐为世人所知，岛民的生活也日渐富足起来。

灰原医院

灰原耀的父亲灰原重人所经营的一家私人医院，也是岛上惟一的一家医院。这家医院接诊的病人之中，有很多人都患上了胧月岛所特有的地方病——月幽病。

胧月馆

为了配合治疗，灰原重人还在医院旁边建立起了疗养用的别馆胧月馆，胧月馆的多处场所都使用了胧月雕刻，馆内的装修比起疗养院来似乎更像是宾馆。除了灰原医院的病人以外，还有一些比较富裕的人也来到胧月馆"住院"。另外，与院长之间存在一定关系的人也都纷纷住进了胧月馆。2楼以上都提供给病人居住，1楼则可以作为接待岛外访客的设施使用。另外，在胧月馆1楼左侧有一间麻生纪念馆，那里曾是著名民俗学者麻生邦彦来胧月岛参观时的居住地。

据说胧月馆在兴建期间似乎将附近的一座古旧神社也一并拆除了。

月幽病

月幽病是一种存在于胧月岛上的特有地方病。属于记忆障碍的一种，表现症状为伴随着记忆的不断丧失，患者会出现夜间四处徘徊等古怪行为。月幽病在以前被称为"月步"或"凭步"。名称的缘由是，患上这种病的人在夜间徘徊的时候，看起来就好像是受到了月亮的指引一般。满月时，病人的病情会趋于稳定，但会有为追逐月光而在外徘徊的倾向；而在月缺的日子里，患者则会表现出情绪胆怯的不稳定状态。经确认，随着月幽病病情的加重，患者的精神会逐渐陷入崩溃状态，并最终导致心肺功能的停止。另外，重度患者之中，自杀例案也不在少数。

胧月神乐

胧月岛自古以来由佩戴假面的巫女们每十年举行一次的祭奠。其形式为由充当"器"的巫女合着充当"奏"的少女演奏者们所演奏的旋律跳起神乐舞。安静的舞蹈会逐渐变得急速起来，当神乐达到最高潮时，甚至有观众会出现如喝醉酒一般神志不清的情况。这本是胧月岛延续许久的传统，但近几年来开始演变成一种旅游资源，吸引了大量民俗文化爱好者乃至县内名人们前来参观。据说岛上的人不管走到哪里，在神乐之日都必定会回到岛上来。

假面

在胧月岛上四处都挂着假面。假面对这座岛上的人来说，似乎是一种重要的东西。特别是巫女所佩戴的假面尤为受到重视，它被视作是连接死者所在的异界、也就是月亮与人世之间的连接点。在"胧月神乐"中，戴上假面，合着音乐的节拍跳舞。虽说会进入一种忘我状态，不过似乎美丽的假面也会将人引入正确的境地。"假面师"就像神主一样受到特别的对待。这座岛上的假面与其他任何的神乐之面都不相同，拥有自己独有的特性，可以使死者显形。

一篇古旧的文献中曾记载下神乐中所使用的一种名叫"月蚀假面"的面具，相传这个面具曾给胧月岛带来了灭顶之灾。因此，岛上的居民将月蚀假面视为是禁忌，对它的存在绝口不提。

器

在"胧月神乐"中，担当舞者的巫女。成为"器"的女孩并不一定要是正统的巫女，从岛民中挑选也可以。但少女必须要拥有丰富的感性和美丽的容颜。她将佩戴假面、在月光之下立于舞台的中央跳舞，是神乐的中心。

奏

在"胧月神乐"中负责演奏的五位巫女。她们将分别演奏歌、笛、太鼓、弦以及铃。人选对象为十岁左右的少女。

归来迎

"胧月神乐"在过去是用别的名字来称呼的，"归来迎"似乎就是神乐以前的名称。由于其曾经带来过灾祸，因此作为忌讳之物而让人惧怕，被长期封印了起来。在"胧月神乐"已成为一种旅游资源而渐渐丧失了其本质的同时，"归来迎"却在"里"继续履行着其祭奠的职责。"归来迎"是在一个名为"月黄泉堂"的地方与"胧月神乐"同时举行的，同样需要一位"器"和五位"奏"。所不同的是，"奏"所要佩戴的必须是月蚀假面。而如果不想让"归来迎"失败，月守巫女所代代口头相传的月守歌也同样是至关重要的存在。完全的月蚀假面与正确的"端正之音"才能令"归来迎"成功。

零之调律

作词：天野月子
作曲：天野月子
编曲：户仓弘智
演唱：天野月子

壊れた機械は　夢を見ている
永遠に醒める　時間を奏でて
あとどれくらいの　夜を紡げば
あなたを照らす　光になれる

手を解けないで　あなたを追って
逃げたくなるから
せめて　やさしい
その温もりに抱かれて　咲かせて

Just call my name(I wanna be there with you)
So call my name(I wanna be free so free)
散り行くひとひらを(After a while,I get worn down down down)
結んで(I wanna be there with you)ください(I wanna be free so free)
あなたのその腕で(After a while,I get worn down down down)
私はまだ　私でいられる
Could you get me out of this cipher

無数に響く　音色の中で
私の声は　ちゃんと聞こえる

目をそらさないで　あなたの想う
私じゃなくても　空白から　未来へ綴る調べを
捉えて

Just call my name(I wanna be there with you)
So call my name(I wanna be free so free)
散り行くひとひらを(After a while,I get worn down down down)
数えて(I wanna be there with you)ください(I wanna be free so free)
あなたのその胸で(After a while,I get worn down down down)
私はまだ　私でありたい
Could you get me out of this cipher

Just call my name(I wanna be there with you)
So call my name(I wanna be free so free)
散り行くひとひらを(After a while,I get worn down down down)
結んで(I wanna be there with you)ください(I wanna be free so free)
あなたのその腕で(After a while,I get worn down down down)

Just call my name(I wanna be there with you)
So call my name(I wanna be free so free)
この目に焼き付けて(After a while,I get worn down down down)
沈んで(I wanna be there with you)いきたい(I wanna be free so free)
あなたのその胸へ(After a while,I get worn down down down)
私はまだ
私でいられる

损坏的器械做了场梦
在永恒之中奏响时间
还要度过多少个夜晚
才能成为照亮你的光芒

永不放开你的手 紧紧追赶在你身后
我想要去逃避
至少 请你温柔地
将我拥抱在怀中 让我绽放

请呼唤我的名字（我想要和你在一起）
只呼唤我的名字（我想要得到释放）
请将散落一地的碎片（稍后我将会崩溃）
全部（我想要和你在一起）拼凑在一起（我想要得到释放）
依靠着你的手（稍后我将会崩溃）
我才能保存自我
你能否将我带离这片迷雾

延绵不绝的音色中
请倾听我的声音

请不要移开目光 即便你所思念的人
并不是我 我也将会紧紧抓住
空白之中通向未来的曲调

请呼唤我的名字（我想要和你在一起）
只呼唤我的名字（我想要得到释放）
请将散落一地的碎片（稍后我将会崩溃）
全部（我想要和你在一起）清算（我想要得到释放）
在你的怀中（稍后我将会崩溃）
我还能保存自我
你能否将我带离这片迷雾

请呼唤我的名字（我想要和你在一起）
只呼唤我的名字（我想要得到释放）
请将散落一地的碎片（稍后我将会崩溃）
全部（我想要和你在一起）拼凑在一起（我想要得到释放）
依靠着你的手（稍后我将会崩溃）

请呼唤我的名字（我想要和你在一起）
只呼唤我的名字（我想要得到释放）
化为灼伤双目的烙印（稍后我将会崩溃）
深深地（我想要和你在一起）刻入眼中（我想要得到释放）
在你的怀中（稍后我将会崩溃）
我还能保存自我
你能否将我带离这片迷雾

点评：《零之调律》是天野月子为《零　月蚀假面》所演唱的主题曲，一改之前《蝶》和《声》的悠怨曲调，《零之调律》采用了狂野气息十足的摇滚曲风，重金属电吉他与低音贝斯融汇成暴风骤雨般的强劲旋律向听众袭来，天野小姐更是用极具爆发力与感染力的嗓音唱出了萦绕在《零　月蚀假面》那一段段刻骨铭心、痛彻心扉的感情，令人为之动容。不愧为名副其实的“爆音女王”。

思い描いては　かき消してた　その横顔
あなたをまだ　憶えていたい
世界が果てても

私の蕾は　咲き乱れて　形もない
どんな色に　染まっていたかを
忘れてしまった

満ち欠ける光に　想いを束ねて
あなたに続いてゆく
私がいなければ　あなたは両手を
翼に変えてゆけた

揺れる　無意識の中　沈む胸を手繰り寄せた
無数に散らばる　あなたを集めた
二度と　逢えないなら　この身体に刻み付いた
あなたを知らない　私に戻して
忘却からの　NOISEが響く

縺れた夢路は　この身体を蝕んでく
私はまだ　憶えていたい
小さな痛みも

あなたが迷う日は　答えをあげたい
そこから出られるように
許されぬ罰なら　許さなくていい
あなたを見詰ている

揺れる　無意識の中　沈む胸を手繰り寄せた
無数に散らばる　あなたを集めた
幻と消えてく　思いならば　その調べで
白く染めあげて　ゼロへと戻して

満ち欠ける光に　想いを束ねて
あなたに続いてゆく
私の永遠が　あなたの心に
芽生えを起こす日まで

揺れる　無意識の中　沈む胸を手繰り寄せた
無数に散らばる　あなたを集めた
二度と　逢えないなら　この身体に刻み付いた
あなたを知らない　私に戻して
移ろい合ってゆく　意識の中　残骸だけが
美しく光　瞬き始める
幻と消えてく　想いならば　その調べで
白く染めあげて　ゼロへと戻して
忘却からの　NOISEが響く

在回忆中描绘你那消失的容颜
我仍在思念着你
哪怕世界即将终结

我的花蕾 虽然怒放 却无形可见
无论渲染上怎样的色彩
都逃不出被遗忘的命运

变幻莫测的光芒 承载着我的思念
将传达到你所在的地方
只要我不在你身旁 你的双手
就能幻化作飞翔的翅膀

摇荡着 在无意识中找寻沉寂的心灵
将无数破碎的你重新拼凑在一起
即便无法再相遇 也会将刻印留在这个身体中
我将回到与你相识之前
在忘却之中 耳旁回响起了噪音

纠缠不清的梦境 不断腐蚀着这具身体
我仍不愿忘却与你的回忆
哪怕是细小的痛楚

在你迷茫之时 指引你的方向
从那里解脱出来
即便是无法原谅的罪孽 也让它随风而去
我只想注视你到最后一刻

摇荡着 在无意识中找寻沉寂的心灵
将无数破碎的你重新拼凑在一起
倘若这份思念终将消散 惟有那个旋律
将以纯净的姿态 回归零域

变幻莫测的光芒 承载着我的思念
将传达到你所在的地方
我将永远 在你的心中
生根发芽

摇荡着 在无意识中找寻沉寂的心灵
将无数破碎的你重新拼凑在一起
即便无法再相遇 也会将刻印留在这个身体中
我将回到与你相识之前
即使在不断变化的意识中 仅残留下残骸
也会在瞬间绽放出美丽的光芒
倘若这份思念终将消散 惟有那个旋律
将以纯净的姿态 回归零域
在忘却之中 耳旁回响起了噪音

NOISE

作词：天野月子
作曲：天野月子、户仓弘智
编曲：户仓弘智
演唱：天野月子

点评：Temco首次采用了两首天野月子小姐所演唱的歌曲作为《零 月蚀假面》的使用曲，以此来区分NORMAL ENDING和GOOD ENDING。《NOISE》就是NORMAL ENDING模式下所使用的片尾曲。这首歌曲和《零之调律》相比要稍显温和一些，但歌词与游戏的切合度并不算高，因此fans对其也都是褒贬不一。《NOISE》收录在天野于2008年11月24日发售的同名专辑中，这也是天野小姐作为歌手所推出的最后一张专辑，从2009年1月1日起，她更名为『天野月』，开始了她身为插画设计师的职业生涯。《NOISE》和《零之调律》是否将会成为天野小姐为『《零》系列』的最后绝唱现在还不得而知，但她的名字将会永远和这部游戏史上最成功的和风恐怖游戏紧紧联系在一起，铭刻于爱好者的心中。